СТРАНА ИГР

ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

В НОМЕРЕ

2 ПОСТЕРА
НАКЛЕЙКА
УНИКАЛЬНЫЙ ДИСК
DVD VIDEO

GameLand Magazine
(game)land hi-fun media
9 771609 103003 11023
publishing for enthusiasts

PC || PS2 || PS3 || GAMECUBE || WII || XBOX || XBOX 360 || GBA || DS || PSP

11#212 | ИЮНЬ | 2006



ЭКСКЛЮЗИВ

E3 2006

ФОТО НА ДИСКЕ

Крупнейшая выставка глазами корреспондентов «СИ»

PlayStation 3, Xbox 360, Nintendo Wii

ВИДЕО НА ДИСКЕ

Все о консолях нового поколения

Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter

Спасение президента

ХИТ!?

Агрессия

Глобальная историческая стратегия от создателей «Стальных Монстров»

God of War II на берегах Темзы

Новые игры для PS2 и PSP на презентации SCEE

PSP-ЗОНА
Все, что нужно для портативной консоли
ищите на диске

Dreamfall: The Longest Journey

Интерактивная сказка

ТЕМА НОМЕРА

Crysis

ВИДЕО НА ДИСКЕ

«ЖЕЛЕЗО»
Новая линейка рулей от Thrustmaster или зачем нужны четыре педали?



САЙЛЕНТ ХИЛЛ
Агент Купер исследует экранизацию знаменитого ужастика.



КОНКУРСЫ!
Подводим итоги старых и объявляем о новых.





Акелла
ЖАНР ИНТЕРАКТИВНОЕ КИНО
FAHRENHEIT
Рядовой сотрудник нью-йоркского банка убивает в туалете ист-эндской забегаловки абсолютно незнакомого мужчину. Ничего необычного для города, в котором убийства происходят каждый день... если бы не одно но. Лукас Кейн не хотел убивать этого человека. Он видел и осознавал происходящее, но ничего не мог с собой поделать. И больше всего на свете ему хочется узнать, что заставило его совершить убийство.
В РОЛЯХ: ЛУКАС КЕЙН, КАРЛА ВАЛЕНТИ, ТАЙЛЕР МАЙЛС СЦЕНАРИСТ: ДЭВИД КЕЙДЖ
КОМПОЗИТОР: АНДЖЕЛО БАДАЛАМЕНТИ САУНДТРЕК: THEORY OF A DEAD MAN
ПОСТАНОВКА: QUANTIC DREAM ПРОДЮСЕР: АКЕЛЛА РЕЖИССЕР: ВЫ
quantic dream
ATARI
СОЮЗ
М.Видео
ВИДЕОЛЕНД
© 2006 "Akella"
© 2005 ATARI Europe SAS. All Rights Reserved. Manufactured and marketed by Atari Europe SAS. Created by David CAGE.
Developed by Quantic Dream © 2005. All rights reserved. Developed with the help of Centre National de la Cinematographie.
All other trademarks are the property of their respective owners.
Themes composed by ANGELO BADALAMENTI. Score produced and orchestrated by NORMAND CORBEIL.
E-mail: support@akella.com
Акелла

СТРАНА ИГР

ИЮНЬ #11(212) 2006

ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ
КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

Основан в 1996 году

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Выходит 2 раза в месяц

http://www.gameland.ru

СЛОВО РЕДАКТОРА



Всем привет!

Вторая половина весны традиционно полна событий, апофеозом которых является крупнейшая игровая выставка Electronic Entertainment Expo (E3), проходящая в Лос-Анджелесе. Ее территориальная удаленность и направленность на американский рынок заставляет активизироваться европейские компании. Как из рога изобилия на нас посыпались приглашения на различные презентации. Вездесущий Игорь Сонин успел побывать сразу на двух мероприятиях – показах Scarface и Crysis. О первой поездке он уже рассказал в «Хите» 9-го номера, а вторая стала основой для текущей «Темы номера», подкрепленной видеоинтервью с разработчиками. Наталья Одинцова посетила Лондон, где за две недели до E3 прессе была представлена «предъетришная» линейка от Sony, включая великолепную God of War II. Я же отправился в Валенсию для теста европейской версии Tourist Trophy. Познакомился с главным дизайнером Такамасой Ситисавой, также известным под ником Nano, который оказался заядлым гонщиком. Красная «Хонда» под его управлением нарезала не один круг по треку. А запоминающиеся комбинезон и шлем с символикой TT и PlayStation развеяли сомнения – именно он красуется на коробке и во вступительном ролике к игре. Кстати, мне удалось попасть в число счастливцев, кто лично (пусть и в качестве пассажира) протестировал испанскую трассу на настоящем спортбайке. Играм, скажу я вам, до таких эмоций еще очень далеко. Это нельзя передать словами…

Впечатлений на всю жизнь, но вернемся в настоящее. Весенний ажиотаж спадает. Вся игровая пресса, и мы в том числе, поглощена анализом прошедшей выставки. С одной стороны, мир увидел сразу все три консоли нового поколения в комплекте с реальными играми. Мы знаем цену на приставку от Sony и догадываемся, сколько будет стоить Nintendo Wii. А ощущения причастности к чему-то революционному нет. На PS3 не оказалось ни одного проекта, от просмотра которого замирало бы сердце. Xbox 360, похоже, затаилась в ожидании ходов от своих конкурентов. А Nintendo Wii, на мой взгляд, больше походит на интересный аксессуар, чем на полноценную приставку. Впрочем, подробнее обо всем этом вам расскажет Константин Говорун в своем отчете о поездке в Америку. Не пропустите и дисковое приложение с массой роликов и первой частью видеорепортажа с места событий.

Михаил Разумкин

ТЕ, КТО

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

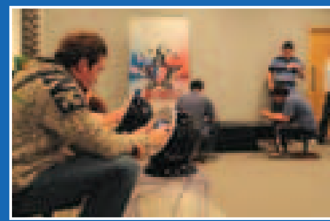
Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: strana@gameland.ru

Доступ в Интернет: Компания Zenon N.S.P. http://www.aha.ru; *Тел.: (495)250-4629*
Типография: OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 80 000 экземпляров Цена свободная

ИЮНЬ #11(212) 2006

В НОМЕРЕ



В гостях у Sony
За две недели до выставки E3 европейское отделение Sony Computer Entertainment показало прессе свои новые игры для PS2 и PSP. «Чтобы журналисты могли спокойно на них посмотреть. А то на E3 все ведь вокруг PS3 будут крутиться», – так объяснили нам представители компании. «Спокойно смотрела» на игры Наталья Одинцова. /66



ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2006

РЕПОРТАЖ
ПРЕСЛОВУТАЯ ВОЙНА КОНСОЛЕЙ ПЕРЕШЛА В ГОРЯЧУЮ ФАЗУ. ВСЕ ТРИ ПРИСТАВКИ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ – PLAYSTATION 3, NINTENDO WII И, КОНЕЧНО ЖЕ, XBOX 360 – ПОКАЗАНЫ ПУБЛИКЕ. КАКУЮ ИЗ НИХ ПОКУПАТЬ? «СТРАНА ИГР» ПОМОЖЕТ ВАМ ОПРЕДЕЛИТЬСЯ С ВЫБОРОМ. /42



ХИТ!?
АГРЕССИЯ ОХВАТЫВАЕТ ПЕРИОД С 1910 ПО 1950 ГОДЫ – ВРЕМЯ, КОГДА ПОЛИТИЧЕСКИЕ РАЗНОГЛАСИЯ МЕЖДУ ВЕДУЩИМИ ЕВРОПЕЙСКИМИ ДЕРЖАВАМИ ЕЩЕ РЕШАЛИСЬ С ПОМОЩЬЮ ПУШЕК. И НАМ ПРЕДЛАГАЮТ ПРОЙТИ ПУТЬ ОТ САРАЕВА ДО ХИРОСИМЫ. /52



ДЕМО-ТЕСТ
ЗА ПРОШЕДШИЕ ПОЛТОРА ГОДА ДВИЖОК SOURCE ИСПОЛЬЗОВАЛСЯ В НЕСКОЛЬКИХ ПРОЕКТАХ, А ЕГО СОЗДАТЕЛИ ПИТАЛИ ПЛАНЫ ПО ЦИФРОВОМУ РАСПРОСТРАНЕНИЮ. И ВОТ, ПЕРВАЯ ЛАСТОЧКА, HALF-LIFE 2: EPISODE ONE. А НАЗВАНИЕ ОБЕЩАЕТ: ЭТО ТОЛЬКО НАЧАЛО. /74

НОВОСТИ

НЕ ПРОПУСТИТЕ

ПРО ДИСК

ТЕМА НОМЕРА



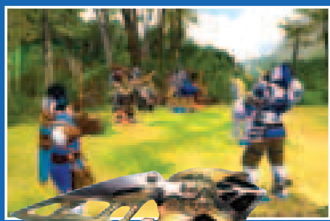
ХИТ?!

РЕПОРТАЖ

СПЕЦ

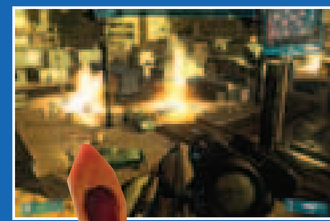
СЛОВО КОМАНДЫ

ЧТО ПОКУПАТЬ – PLAYSTATION 3, XBOX 360 ИЛИ NINTENDO WII?



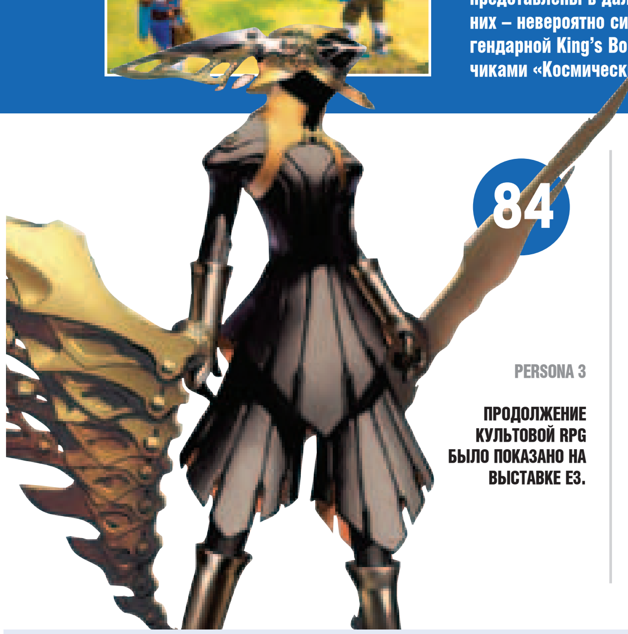
«Легенда о рыцаре»

Пока часть редакции в поте лица работала на E3, мы посетили отечественную выставку «Связь-Экспоком 2006» и посмотрели те же самые новые проекты от фирмы «1С», что представлены в далеком Лос-Анджелесе. Среди них – невероятно симпатичная игра в духе легендарной King's Bounty, создаваемая разработчиками «Космических Рейнджеров». /76



Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter

Американские коммандос на отдыхе в столице Мексики. Местная забава – спасение президента. Потрясающая графика на Xbox 360, заоблачные системные требования на PC и середняк из середняков на PS2 и Xbox. Всем сестрам по серьгам – читайте наш обзор три-в-одном. /116



84

PERSONA 3

ПРОДОЛЖЕНИЕ КУЛЬТОВОЙ RPG БЫЛО ПОКАЗАНО НА ВЫСТАВКЕ E3.



122

DAXTER

ЗНАМЕНИТЫЙ ПЛАТФОРМЕР ПЕРЕБРАЛСЯ НА ПОРТАТИВНУЮ КОНСОЛЬ PSP.

КОМПЛЕКТАЦИЯ

Один двухсторонний постер
сторона A: God of War 2
сторона B: Killzone: Liberation

наклейка
Persona 3

один DVD



ДЕМО-ТЕСТ

В РАЗРАБОТКЕ

ГАЛЕРЕЯ

ОБЗОР

КОНКУРСЫ В НОМЕРЕ

АРКАДЫ

КИБЕРСПОРТ

ОНЛАЙН

ТАКТИКА

ЖЕЛЕЗО

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

165



СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

ИЮНЬ #11(212) 2006

ИГРЫ В НОМЕРЕ

PC

PlayStation 2

Xbox

Xbox 360

PlayStation 3

PSP

Nintendo DS

Wii



С помощью списка игр в номере вы с легкостью можете найти проекты для интересующей вас платформы.

Максим Поздеев /bw@gameland.ru/



WII КАК ДВИГАТЕЛЬ ПРОГРЕССА

Выступление сотрудников Nintendo в Лос-Анджелесе не дало ответов на два главных вопроса: «когда выйдет Wii?» и «сколько она будет стоить?».

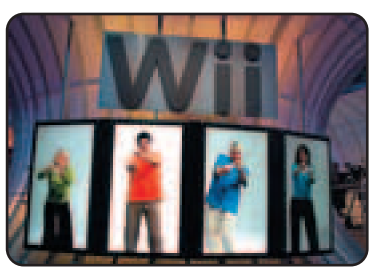
На предварявшей E3 пресс-конференции компании Nintendo, которая была посвящена игровой системе Wii, прозвучала масса патриотических лозунгов, красивых слоганов и изящных уколов в адрес оппонентов из Microsoft и Sony. Цитировать все нет смысла: суть заявлений Сатору Ивата и Реджи Филс-Эйма сводилась к тому, что Wii – это абсолютно новая глава в истории индустрии; консоль позволяет геймерам не смотреть на игры, а чувствовать их. В общем, традиционные для «Большой N» громкие слова, которые приятно слушать, но пока не совсем ясно, как понимать.

Кроме этого на конференции были представлены и новые данные о самой Wii. Во-первых, на контроллере системы будет присутствовать динамик, который создаст еще более достоверный эффект погружения в игру. К примеру, выпуская в виртуального врага стрелу, вы услышите из динамика звук отпускаемой тетивы, а затем заработают динамики самой системы, и звук попадания этой самой стрелы в цель послышится уже оттуда.

Вторая новость: дополнительная «груша» с аналоговым джойстиком, что подключается к геймпаду Wii, также будет снабжена сенсором движения. Таким образом, игроки смогут независимо управлять сразу двумя объектами на экране. Воображение тотчас подсовывает щит и меч в драках да руки боксера в симуляторах бокса. В-третьих, помимо новаторского «пульта» на Wii можно будет играть и с помощью более традиционного геймпада, который также значится в планах Nintendo. И, наконец, система будет снабжена функцией под названием WiiConnect24, чтобы оставаться работоспособной даже в выключенном состоянии. Благодаря этому можно будет, к примеру, проснувшись, обнаружить, что приставка утянула из Сети за ночь дополнительный контент к какой-нибудь из игр.

К сожалению, представители Nintendo решили не делиться с нами самым главным: датой запуска системы и ценой на нее. ■









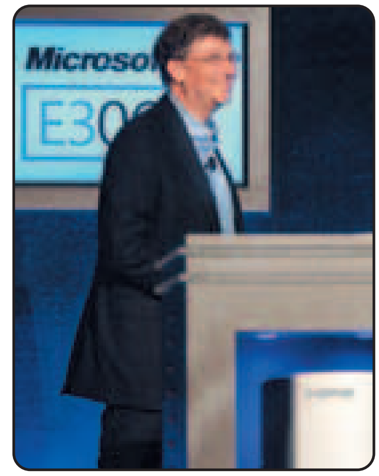
КОРОТКО

КОМПАНИЯ SONY объявила о том, что 15 мая в продажу на территории Европы поступит Ceramic White версия игровой системы PlayStation Portable. Белая PSP уже давно продается в Японии и Америке, а к нам приедет только сейчас. В качестве рекомендуемой цены Sony называет цифру в 249 евро.

ПРЕДСТАВИТЕЛИ NINTENDO сообщают, что на данный момент по всему миру продано 16 миллионов игровых систем Nintendo DS, что «на миллионы больше» результатов, которых удалось добиться PSP. В ближайшем будущем продажи двухэкранного чуда вырастут еще: игровая система DS Lite стартует в Северной Америке уже 11 июня нынешнего года, она будет продаваться по цене 129 долларов 99 центов.

НА ВЫСТАВКЕ E3 компания Sony продемонстрировала в действии цифровую камеру EyeToy для PlayStation 3. В качестве живого примера была задействована карточная игра The Eye of Judgment, в которой игроки под пристальным взглядом EyeToy собственными руками перекладывали карты.

НЕ УТРАТИВШАЯ боевого духа после поражения N-Gage компания Nokia жаждет открыть собственный онлайновый сервис для мобильных телефонов. В чем-то эта система будет похожей на Xbox Live от Microsoft: с ее помощью игроки смогут участвовать в сетевых сражениях, скачивать различные файлы и заводить собственные пользовательские профили. В качестве основы сервиса будет использована N-Gage Arena, создавшаяся, как понятно из названия, для все того же смартфона N-Gage.





MICROSOFT НА E3

От пресс-конференции Microsoft на E3 мало кто ждал каких-либо откровений и сводящих с ума анонсов. Игровая система Xbox 360 запущена, сервис Xbox Live привлекает геймеров. Теперь корпорации остается только продолжать работать, выпуская для консоли новые игры, и готовить горячую встречу конкурентам из Sony и Nintendo, которые намерены вломиться на рынок next-gen систем в конце этого года. Но, тем не менее, у Microsoft нашлось что сказать публике. Так, представители компании подтвердили свое намерение к концу этого года достичь отметки в 10 миллионов проданных Xbox 360, застолбив таким образом за собой звание лидера. Кроме того, большие надежды возлагаются Microsoft на сервис Xbox Live, «аркадная» часть которого в будущем пополнится массой новых тайтлов от ведущих производителей, в том числе и версией знаменитого пазла Lumines. Компания намеревается расширить Xbox Live и сделать этот сервис доступным не только для обладателей Xbox 360, но и для владельцев мобильных систем и персональных компьютеров. Возможно, в будущем обладатели ПК и X360 смогут без проблем играть друг с другом по Сети.

Также в Microsoft объявили, что внешний HD-DVD привод, который позволит смотреть на Xbox 360 высококачественное видео, появится в продаже ближе к концу этого года. Стоимость устройства пока не объявлена. Помимо привода, владельцев консоли ждут и другие приятные аксессуары, среди которых веб-камера, различные беспроводные рули и гарнитуры, – все это счастье также ожидается на прилавках магазинов в нынешнем году. ■

ВСЯ ПРАВДА О PLAYSTATION 3

Дата запуска, цена и другие подробности о новой игровой системе Sony.

Компания Sony представила публике новые данные о своей игровой системе PlayStation 3 на конференции, проходившей незадолго до начала выставки E3. Первое и главное: запуск консоли в Японии состоится 11 ноября, а в Европе и Северной Америке – 17 ноября. Для нас с вами она обойдется в 499 или 599 евро в зависимости от комплектации. Первый вариант будет поставляться с жестким диском на 20 Гбайт, а второй – на 60 Гбайт. По словам Фила Харрисона, наличие двух типов комплектации нужно для удобства самих геймеров: кто-то заинтересуется прежде всего игровыми возможностями системы и купит дешевый вариант, а некоторым может прийтись по душе идея превратить PS3 в домашний мультимедийный центр для хранения музыки, видео и других данных – они и предпочтут дорогую версию.

Также Sony представила окончательный вариант контроллера для системы. Своим внешним видом он очень похож на Dual Shock 2 для PlayStation 2, но имеет ряд функциональных отличий. Геймпад для PlayStation 3 будет беспроводным и лишится функции вибрации. Вместо последней в него встроены гироскопы – устройства, реагирующие на наклон. Благодаря этому в играх для консоли появятся новые возможности: например, в авиасимуляторах можно будет управлять самолетом, просто наклоняя геймпад и не нажимая при этом на кнопки.

Диски формата Blu-Ray будут основными носителями игр для системы, но Sony возлагает большие надежды и на цифровую дистрибуцию. По словам представителей компании, в их планах значится поставка игр, музыки и фильмов прямиком на PlayStation 3 и PlayStation Portable через Сеть. Именно так планируется распространять игры для PS one, которые обе системы смогут воспроизводить. ■



КОРОТКО

КОРПОРАЦИЯ MICROSOFT сообщает, что количество проданных игровых систем Xbox 360 достигло отметки в 3.3 миллиона экземпляров. Учитывая недавнее заявление об увеличении количества выпускаемых систем, планы Microsoft по захвату как можно большей части рынка до того, как на нем появятся Wii и PlayStation 3, выглядят вполне реалистичными.

ПО СЛОВАМ САТОРУ ИВАТЫ, Nintendo больше не будет выпускать новые версии GBA, несмотря на успех GBA SP и GB Micro. Президент «Большой N» полагает, что все геймеры сейчас увлечены DS и компании нет никакого смысла тратить деньги на выпуск новой версии не самой интересной для покупателей системы.

БУДУЩЕЕ UMD В РУКАХ ПРОИЗВОДИТЕЛЕЙ ФИЛЬМОВ

Агентство NPD поделилось с публикой своим видением ситуации с форматом UMD в качестве носителя фильмов. Как сообщают аналитики, покупатели игровых систем PlayStation Portable, для которых UMD и предназначен, всегда держат в уме возможность посмотреть новое кино по дороге на работу, хотят этого и даже готовы за это заплатить. В то же время их не устраивает ассортимент и стоимость дисков, что в результате негативно сказывается на продажах и подрывает доверие к формату. Таким образом, получается, что будущее UMD Video находится в руках самих кинопроизводителей, которые в последнее время заняты только тем, что ругают диски для PSP последними словами, сетуют на низкие продажи и грозятся прекратить выпуск UMD. ■



SONY И MICROSOFT ХВАЛЯТ КОНСОЛЬ ОТ NINTENDO!

Представители Sony Computer Entertainment и Microsoft рекомендуют своим клиентам покупать Wii в качестве второй приставки.

Все началось с того, что Питер Мур, руководитель игрового подразделения Microsoft, подсчитал: вместо PlayStation 3 геймеры могут купить одновременно две приставки – Xbox 360 и Wii – за те же деньги. И в этом, дескать, есть определенный смысл, раз уж Nintendo сделала совершенно уникальную консоль. В ответ Фил Харрисон из Sony ответил, что всячески рекомендует поклонникам PlayStation выбирать Wii в качестве второй приставки. По его словам, война форматов ведется исключительно между Microsoft и Sony, а Nintendo идет иным путем.

Это можно расценивать как большую PR-победу Nintendo. В кои-то веки Sony, Microsoft и Nintendo хоть в чем-то согласны – Wii необходимо покупать. Известный интернет-сайт GameFAQs после выставки провел голосование на тему «какие приставки нового поколения будут стоять у вас дома к концу года». На первое место вышел ответ «только Wii» с 27 процентами голосов. По 17 процентов получили «только PS3» и «PS3 и Wii». Наконец, 13 процентов хотят себе Xbox 360 и Wii. ■



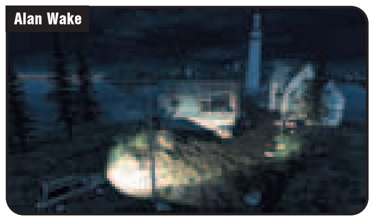
ГРОМКИЕ АНОНСЫ ДЛЯ XBOX 360

Fable 2, сиквел Forza Motorsport , Shadowrun и Alan Wake – все для приставки Microsoft.

Корпорация Microsoft в рамках E3 анонсировала несколько проектов для Xbox 360. Среди них вторая часть RPG Fable от недавно приобретенной корпорацией Билла Гейтса студии Lionhead и продолжение гоночного симулятора Forza Motorsport, которое выйдет уже в нынешнем году. Кроме того, владельцам Xbox 360 и персональных компьютеров достанется еще и Shadowrun – игра, которую многие заочно относили к жанру RPG, в результате оказалась шутером с видом от первого лица. Также стало известно, что на Xbox 360 выйдет и проект Alan Wake – анонсированный еще в прошлом году триллер от создателей Max Payne из студии Remedy. Как и Shadowrun, помимо консоли Microsoft эта игра будет выпущена и для персональных компьютеров. ■


Forza Motorsport 2

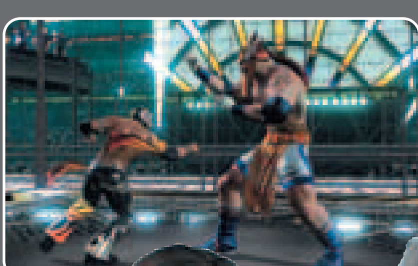

Shadowrun

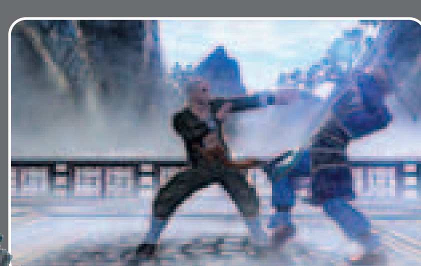

Alan Wake

VIRTUA FIGHTER 5

Продолжение знаменитого сериала будет эксклюзивным для PlayStation 3.

Компания Sega объявила, что пятая часть популярного файтинг-сериала Virtua Fighter будет выпущена в эксклюзивной версии для консоли PlayStation 3 компании Sony. В игре будет 17 играбельных персонажей, среди которых пара новичков: мексиканский рестлер по имени El Blaze и урожденная китаянка Eileen, доказывающая противникам всю их несостоятельность как бойцов с помощью стиля обезьяны. Для всех бойцов в игре будут присутствовать оригинальные костюмы и масса различных «фенечек», которые можно будет покупать за виртуальные деньги. Что касается изменений в геймплее, то Sega обещает реализовать в игре так называемый Offensive Move – новый способ атаки, позволяющий напасть на противника со стороны. Выход Virtua Fighter 5 запланирован на весну 2007 года. ■





КОРОТКО

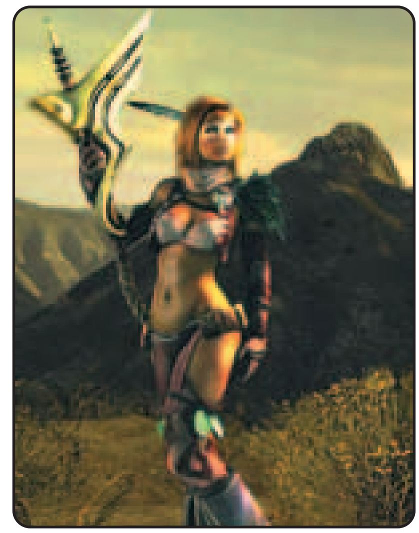
В РАМКАХ E3 корпорация Microsoft продемонстрировала небольшой ролик, посвященный одному из главных проектов для Xbox 360: шутеру Halo 3. Полезной информации об игровом процессе он не содержит, но именно благодаря ролику стало известно, что игра выйдет в 2007 году. Также весьма вероятно, что Halo 3 станет заключительной частью истории Мастера Чифа.

НАСТОЯЩИЙ ПОДАРОК для всех поклонников классики от Nintendo: третья часть Metroid войдет в число проектов, которые поступят в продажу одновременно с игровой системой Wii в конце нынешнего года. Разработкой игры занимается Retro Studio. Разумеется, Metroid 3 будет использовать возможности контроллера Wii.

ФИЛЬМУ ПО МОТИВАМ METAL GEAR SOLID – быть, и быть уже в обозримом будущем. Сначала Хидео Кодзима подтвердил сам факт существования такой идеи, а затем ошарашил публику сообщением о том, что контракт на производство ленты с одной из ведущих голливудских компаний уже подписан. Правда, никаких подробностей, вроде даты выхода на экраны, пока нет.

ПЕРЕРОЖДЕНИЕ КЛАССИКИ

Компания Sega извлекла из закромов престарелый (шутка ли – первая часть была выпущена в 1989 году) сериал Golden Axe и объявила о желании вернуть его к жизни на консолях нового поколения. Процессом воскрешения уже занимается расположенная в Сан-Франциско студия Secret Level. Модернизированная Golden Axe в версиях для PlayStation 3 и Xbox 360 должна будет поступить на прилавки в следующем календарном году. Подробности игрового процесса и сюжета пока отсутствуют, но уже представлен один персонаж – боевитая девица по имени Tyris с пером в волосах. ■



БЕШЕНЫЕ ПСЫ

Издательство Eidos в августе нынешнего года планирует выпустить игру, в основу которой положен фильм Reservoir Dogs, снятый в далеком 1992 году Квентином Тарантино. История группы бандитов, замысливших совершить «идеальное ограбление», в руках разработчиков заиграет свежими красками и обретет новые черты: игровая версия Reservoir Dogs будет не просто повторять события, описанные в фильме, но покажет игроку-зрителю то, что Тарантино 14 лет назад решил оставить за кадром.

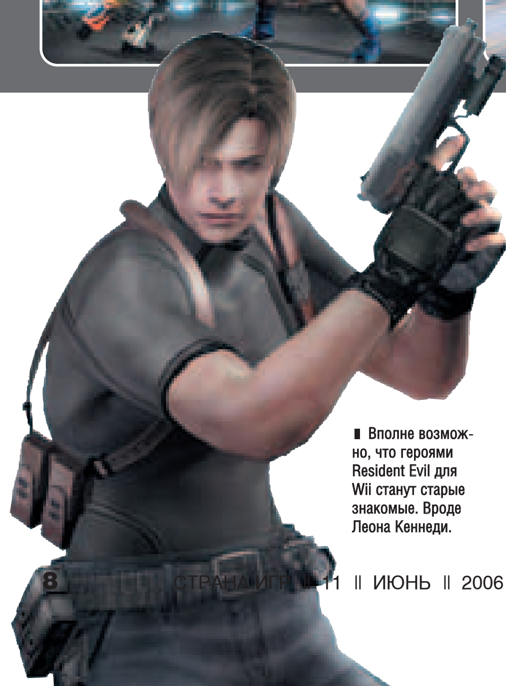
Разрабатывается Reservoir Dogs в версиях для Xbox, PlayStation 2 и PC. Сообщается, что актер Майкл Мэдсен, сыгравший в фильме роль мистера Блондина, примет участие в работе над проектом, а именно – позволит использовать в игре свои физиономию и голос. ■



RESIDENT EVIL WII

Capcom готовит новую представительницу horror-сериала эксклюзивно для консоли Nintendo.

Владельцы Wii смогут первыми пережить новое путешествие в пугающий мир Resident Evil – сообщают представители компании Capcom. Ими была анонсирована новая представительница сериала, которая разрабатывается эксклюзивно для новой консоли Nintendo и, скорее всего, появится раньше, чем пятая часть Resident Evil для PlayStation 3 и Xbox 360. В Capcom говорят, что новая «Обитель Зла» сохранит традиционные для серии элементы геймплея и атмосферу, но будет сочетать их с оригинальными возможностями, которые дает контроллер Wii. Пояснить эту фразу на примерах, а также сообщить нам дату релиза игры разработчики отказались. ■


■ Вполне возможно, что героями Resident Evil для Wii станут старые знакомые. Вроде Леона Кеннеди.

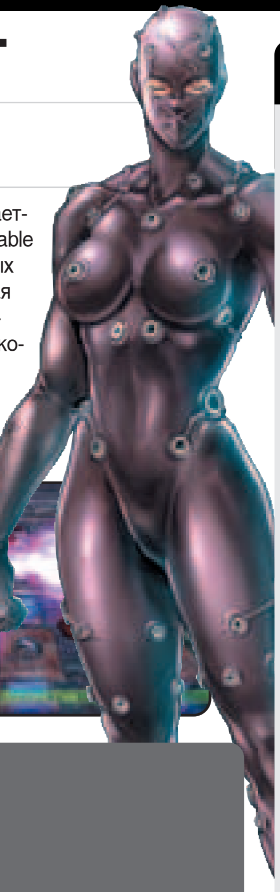
ДЕЛО БОМБЕРМЕНА ЖИВЕТ

Анонсированы представительницы сериала Bomberman для PlayStation Portable и Xbox 360.

Ветеран подрывного дела и игровой индустрии Бомбермен собирается почтить своим присутствием игровые системы PlayStation Portable и Xbox 360. Для первой у старого взрывника припасены 50 одиночных уровней, двадцать с гаком карт для Wi-Fi мультиплеера и некая новая система хранения предметов, дающая простор для тактики применения специальных видов оружия. Обладателям Xbox достанутся высококачественная графика, почти сотня этапов для разрушения и масса всяческих милых «фенечек», что придутся по душе фанатам сериала. Выход Bomberman: Act of Zero для Xbox 360 и Bomberman для PSP запланирован на осень нынешнего года. ■



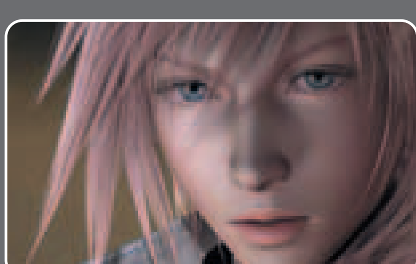




FINAL FANTASY ДОЛЖНО БЫТЬ МНОГО

Square Enix анонсировала три игры Final Fantasy XIII и, возможно, готовит анонс четвертой.

Компания Square Enix разразилась анонсами сразу трех игр, в названии которых присутствует магическое словосочетание Final Fantasy. Две из них – Final Fantasy XIII и Final Fantasy Versus XIII – будут выпущены для PlayStation 3, а еще одна – Final Fantasy Agito XIII – достанется любителям играть на мобильных телефонах. Все эти «тринадцатые» игры входят в проект Final Fantasy XIII: Fabula Nova Crystallis, что с латыни можно перевести как «новая история о кристалле». Даты поступления в продажу и подробности игрового процесса пока не ясны, но представители Square Enix уверяют, что в каждой из анонсированных FF будут присутствовать своя собственная сюжетная линия и уникальные персонажи. Судя по всему, серия Fabula Nova Crystallis не ограничится тремя упомянутыми выше играми и в будущем пополнится еще как минимум одним (а может быть, и не одним) проектом. По крайней мере, в начале мая в американском патентном бюро за Square Enix были зарезервированы права на торговую марку Final Fantasy Haeresis XIII, и не надо быть семи пядей во лбу, чтобы понять: просто так имена никто регистрировать не будет. ■



GTA4 БУДЕТ МУЛЬТИПЛАТФОРМЕННОЙ

Четвертая часть знаменитого сериала выйдет сразу на PlayStation 3 и Xbox 360.

Microsoft подложила Sony чудовищных габаритов свинью, сумев уговорить Rockstar отказаться от планов выпустить новую часть Grand Theft Auto сначала для PlayStation 3, а только потом для других систем. Анонсированная в рамках E3 GTA4 дебютирует в октябре следующего года на PlayStation 3 и Xbox 360 одновременно, разработкой игры занимается великая и ужасная Rockstar North. К тому же Microsoft и Rockstar заключили эксклюзивное соглашение, по которому игроки, предпочитающие X360, получат доступ к эпизодическому контенту, что время от времени будет выпускать для них Rockstar. Это касается не только новой GTA, но и всех игр компании для Xbox 360. ■

grand theft auto IV

КОРОТКО

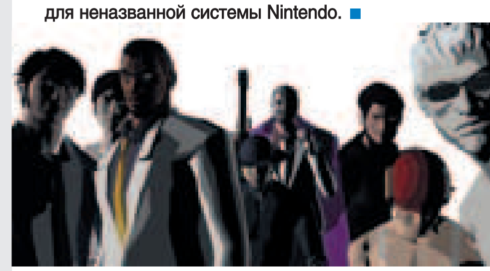
К КАТОЛИЧЕСКОМУ РОЖДЕСТВУ издательство THQ намеревается сделать всем христианам чудесный подарок – игру по мотивам очень доброго и милого сериала The Sopranos, в красках повествующего о работе и быте главы мафиозного клана. Проект The Sopranos разрабатывается в версиях для PlayStation 2 и Xbox 360. Уже объявлено, что игравшие в фильме актеры подарят персонажам игры свои голоса. Должна получиться отличная альтернатива The Godfather.

АДВОКАТ ФЕНИКС РАЙТ из Phoenix Wright: Ace Attorney для Nintendo DS вернется к нам в начале следующего года – сообщает компания Capcom. В очередной игре о борце за права обвиняемых ожидаются новые персонажи, ряд изменений в геймплее и четыре судебных процесса.

ХИДЕО КОДЗИМА через свой аудио-блог поделился с публикой информацией о разработке новой части Metal Gear Solid для PlayStation Portable. Ее действие будет происходить спустя шесть лет после событий, описанных в MGS3, и на этот раз игра предложит владельцам PSP куда больше экшна, чем карточная Metal Gear Acid.

НОВОСТИ ОТ СОЗДАТЕЛЯ KILLER 7

Дизайнер проекта Killer 7 Гоити Суда сообщил, что его команда работает над оригинальным проектом для Nintendo Wii, который по неизвестным причинам в последнюю минуту решено было не показывать на выставке E3. Новое детище Судасан носит имя Heroes и разрабатывается совместно со Spike и Marvelous. Кроме того, по его словам, главный дизайнер ролевой игры The Contact для Nintendo DS Акира Уэда решил основать собственную студию под названием Audio Inc. и взяться за разработку второй части The Contact для неназванной системы Nintendo. ■



SUPER SMASH BROS. BRAWL

В рамках выставки E3 Сигеру Миямото из компании Nintendo анонсировал для игровой системы Wii проект Super Smash Bros. Brawl. К работе над ним привлечен Масахиро Сакурай, который уже успел сообщить, что игрой можно будет наслаждаться с обыкновенным контроллером в руках. Традиционный для серии геймплей в Super Smash Bros. Brawl будет сдобрен массой узнаваемых персонажей, например, Wario, Pit из Kit Icarus и Самус Аран, которая по такому случаю решила отказаться от своего традиционного тяжеленного скафандра в пользу Zero Suit. А в качестве приглашенной звезды выступит получивший благословение от Хидео Кодзимы Солид Снейк из Metal Gear Solid. Выход Super Smash Bros. Brawl состоится в 2007 году. ■

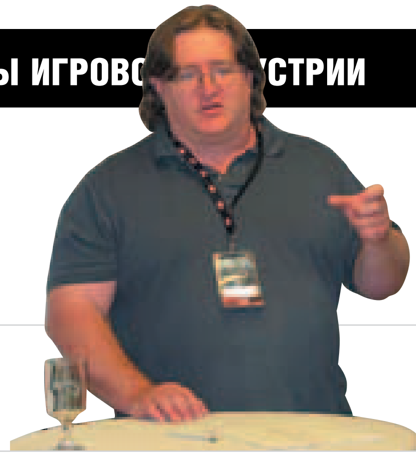
МАРИО И МУЛЬТИПЛЕЕР

Компания Nintendo анонсировала игру Super Mario Galaxy для Wii. Разработкой руководит небезызвестный Сигеру Миямото. Пока неизвестно, попадет ли новый проект об усатом водопроводчике в число launch-тайтлов для консоли, но совершенно точно, что он выйдет не позднее чем через шесть месяцев после запуска Wii.
В настоящее время Миямото сосредоточен на разработке многопользовательского режима для Mario Galaxy. «Я на протяжении многих лет мечтал увидеть игру, в которой один человек управляет самим Марио, а другие присоединяются к нему и стараются помочь в прохождении уровня или что-то вроде того». Возможность Wii уживаться сразу с четырьмя джойпадами должна ему помочь. ■


Акелла
36 боевых самолетов, полностью идентичных историческим прототипам: от мельчайших деталей кабины до крошечных заклепок на крыльях
16 миссий, действие которых происходит в различных уголках Земли: в Англии, Германии, Франции, Марокко, на японском острове Окинава
Самолеты очень просты в управлении – вы не почувствуете себя беспомощным, впервые оказавшись в гуще событий
Вы будете летать в составе эскадрильи, отдавая команды ведомым пилотам
Многопользовательский режим с поддержкой до 16 игроков
Blazing Angels™: Squadrons of WWII
АНГЕЛЫ СМЕРТИ
АСЫ ВТОРОЙ МИРОВОЙ
UBISOFT
www.blazing-angels.com
Вы мечтали когда-нибудь оказаться за штурвалом истребителя времен Второй Мировой? Выпускать одну за другой пулеметные очереди, поймав верткий самолет противника в перекрестье прицела. Со злым азартом наблюдать, как он исчезает в огненной вспышке и падает на землю искореженными обломками.
Пройдя через битвы над городами и океанами, Вы превратитесь из неопытного новичка в мастера, чья машина испещрена боевыми шрамами и отметками о сбитых врагах...
К ВЗЛЕТУ ГОТОВЫ? ТОГДА В НЕБО!
© 2006 "Akella"
© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.
Blazing Angels, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
СОЮЗ
М.Видео
ВидеоЛенд
Akella

Максим Поздеев /bw@gameland.ru/

СОЗДАТЕЛИ HALF-LIFE ЛЮБЯТ КОНСОЛИ



Несмотря на слова Гейба Ньюэлла, разработчики из Valve не намерены отказываться от консольного рынка.

Valve, которую все мы знаем и любим благодаря FPS-сериалу Half-Life, решила-таки не воротить нос от консольной части игровой индустрии. Напомним, что ранее глава компании Гейб Ньюэлл выступал с критикой приставок, жаловался на хамски низкие продажи Xbox-версии Half-Life 2 и уверял публику в том, что Valve еще триста раз подумает, прежде чем соваться на консоли с новыми проектами. Видимо, думают в компании очень быстро, потому что ее представители уже сообщили о работе над новыми играми для Xbox 360. О каких именно проектах идет речь, пока можно только гадать, но сам факт того, что мастера создания шутеров не отказываются от консольного рынка, не может не воодушевлять. ■

БРИТАНСКИЙ ГИГАНТ ПРОДОЛЖИТ РАСТИ?

Одним из возможных покупателей издательства Empire Interactive является компания SCi, ранее уже купившая Eidos.

Британское издательство Empire Interactive все еще намеревается продать себя кому-нибудь надежному и богатому. С кем именно ведутся переговоры (а они ведутся, как уверяют представители компании), пока неясно: в числе возможных претендентов на право владения числятся Vivendi и RedOctane. Но главным кандидатом в новые хозяева Empire является британская же компания SCi – та самая, что в прошлом году приобрела издательство Eidos, а вместе с ним и права на все его игры, включая сериал Tomb Raider, последняя часть которого совсем недавно поступила в продажу. Официально эти данные пока не подтверждены, но в SCi сейчас спешно роются в карманах в поисках денег, чтобы, как говорят в самой компании, использовать для новых приобретений. ■

КИНГ-КОНГ НА СЛУЖБЕ UBISOFT

Ubisoft посчитала доходы и признала, что во всем виноваты спецназ и мохнатая обезьяна.

Издательство Ubisoft закончило считать собственные денежки и опубликовало отчет за четвертый квартал прошедшего финансового года. Результаты компании превзошли прогнозы: за отчетный период Ubisoft реализовала продукции на 180 миллионов долларов, хотя рассчитывала «лишь» на 130. Но куда интереснее результаты продаж наиболее популярных игр компании, которые Ubisoft милостиво согласилась озвучить. Самым продаваемым за последнее время героем оказался нестриженый здоровяк Кинг-Конг (Peter Jackson's King Kong). Его купили, страшно подумать, четыре с половиной миллиона раз. Также хвалебных слов вновь удостоилась Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter, у которой на счету 1.6 миллиона копий и звание самой быстро продаваемой игры для Xbox 360. ■



КОРОТКО

UBISOFT НАСКУЧИЛО клепать сиквелы: теперь издательство грозится взять курс на покорение новых вершин и каждые два года представлять геймерам по три абсолютно новых (то есть, не Splinter Cell и не Prince of Persia) проекта. Первой ласточкой этого движения стала анонсированная для PlayStation 3 игра Assassin's Creed – история, повествующая о наемном убийце, который творил свои грязные дела в XII веке.

TAKE-TWO СООБЩАЕТ о закрытии студии Indie Built, ответственной за спортивные симуляторы серий Links, Amped и Top Spin. Несмотря на прекращение работы студии, все проекты остаются собственностью Take-Two и выпуск новых симуляторов гольфа, сноуборда и тенниса может быть продолжен.

ЮДЗИ НАКА, придумавший ежа Соника, покинул компанию Sega, чтобы возглавить собственную студию под названием Prope. Сам Нака полагает, что отделение от крупного издательства поможет ему стать ближе к народу и заняться разработкой новых оригинальных проектов. Впрочем, сотрудничество с Sega на этом не заканчивается, ведь компания вложила в новую студию Нака-сана собственные деньги.

РАНЕЕ ПРИНАДЛЕЖАВШАЯ Electronic Arts лицензия на создание игр о приключениях Джеймса Бонда перекочевала в руки Activision. Согласно договоренности, издательство вплоть до 2014 года может выпускать как игры по фильмам о непобедимом британском агенте, так и проекты с оригинальными сюжетами.

ФУТБОЛ ПРОДОЛЖАЕТСЯ

Ушлое издательство Electronic Arts позаботилось о безоблачности своего будущего и продлило контракт с футбольной ассоциацией FIFA до 2014 года. Благодаря ему «Электроники» имеют полное моральное право использовать в своих компьютерных, консольных и прочих (в договоре также упомянуты Web и переносные системы) играх образы реально существующих футболистов. Из этого следуют два простых вывода: где-то в конце 2013 года мы наверняка увидим в продаже игру с названием вроде FIFA Soccer 2014, а EA в ближайшие восемь лет заработает на футбольных симуляторах огромную гору денег. ■

NEXT-GEN ТЯНЕТ КО ДНУ

Activision решила не отставать от коллег по цеху и тоже вывалила на публику массу понятных и не очень цифр под заголовком «финансовый отчет за четвертый квартал». Как оказалось, дела у издательства в период с января по март сего года шли неважно, что привело к убыткам в размере 9 с копейками миллионов долларов. По итогам всего прошедшего года Activision не в минусе, но доходы по сравнению с годом предыдущим упали очень и очень значительно. Виной всему переходный период, связанный с появлением консолей нового поколения (поистине самое популярное оправдание всех бед).

В то же время продажи игр за год у Activision оказались рекордными: успех Call of Duty 2 (X360-версия носит титул самого популярного проекта для консоли), победоносное шествие по рынку экстремала Тони Хока, а также Шреки, Люди-Икс и прочие Спайдермэны сделали свое дело. Но будущее аналитикам Activision видится не таким уж светлым: в прогнозах компании указаны цифры куда более низкие, чем были в прошлом году. ■

PLAYSTATION 3 ОБЕРНЕТСЯ УБЫТКАМИ

Для компании Sony минувший год оказался удачным. Однако у игрового подразделения намечается ощутимый спад доходов, вызванный затратами на разработку консоли PlayStation 3. Предполагается, что в связи с ее запуском компания только за следующий год может потерять несколько миллиардов долларов.

Говоря об уже присутствующих на рынке системах, представители Sony отметили, что за прошедший год компанией было выпущено более 30 миллионов приставок: 16 с небольшим миллионов PlayStation 2 и 14 миллионов карманных PlayStation Portable. ■

XBOX 360 УБЫТОЧНА, НО MICROSOFT ЭТО ПЕРЕНЕСЕТ

Опубликован финансовый отчет корпорации, игровое отделение несет убытки.



Если для изрядной части крупных компаний ежеквартальный подсчет нажитого является чуть ли не корпоративным праздником, то у игрового отделения Microsoft каждый отчет звучит как панихида. Как стало известно от представителей компании, за третий квартал текущего финансового года вся корпорация Билла Гейтса в целом работала не в убыток себе, а вот ее отделение Home and Entertainment, к которому, помимо всего прочего, относятся подразделения Xbox, Xbox 360 и игровое направление PC, всосало в себя, как в черную дыру, 388 миллионов казенных долларов. Виновника беспорядков даже искать не надо: консоль Xbox 360 пока обходится Microsoft слишком дорого, и затраты на ее производство играми не покрываются.

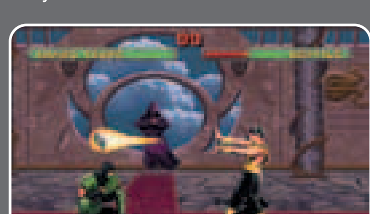
Несмотря на это, общая ситуация в игровом отделении воодушевляет. В том же финансовом отчете указывается, что на данный момент выпущено уже более трех миллионов Xbox 360. Кроме того, успехом у геймеров пользуется сервис Xbox Live: пользователи Xbox Live Marketplace на момент публикации обращались к серверам 10 миллионов раз, причем четыре миллиона закачек пришлись на службу Xbox Live Arcade, которая предлагает геймерам небольшие, но очень увлекательные игры. Отказываться от своих планов по завоеванию игрового рынка MS не собирается: уже к июлю этого года корпорация намерена довести количество выпущенных Xbox 360 до пяти миллионов. ■

НЕ ПОМОГЛИ ДАЖЕ NBA BALLERS

Несмотря на достойные продажи некоторых своих игр, издательство Midway продолжает нести убытки.

Издательство Midway вряд ли смогло кого-нибудь удивить своим квартальным финансовым отчетом, в котором зафиксированы убытки в размере 22.6 миллиона долларов. Дело в том, что некогда могучая компания ныне переживает затяжной кризис и в последние месяцы прибыль видит только в сладких снах. В то же время отмечается, что количество вырученных с продаж денег по сравнению с прошлым годом возросло, за что следует благодарить успешные игры NBA Ballers: Phenom и Midway Arcade Treasures: Extended Play. Представители Midway оригинальности в оправданиях не проявляют и винят во всех бедах трудности, связанные с переходом на игровые системы нового поколения. В ближайший год издательство ожидает продолжения «черной полосы» и прогнозирует значительные убытки. ■

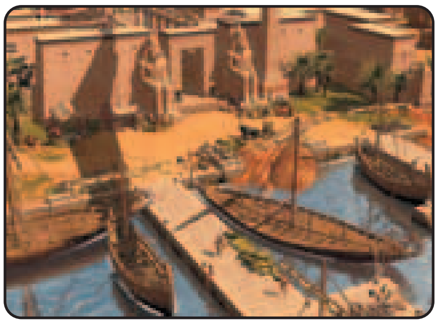




TITAN QUEST В РОССИИ

Компания подписала договор об издании в нашей стране новой ролевой игры.

Компания «Бука» получила право на издание в России игры Titan Quest от студии Iron Lore. Этот новый ролевой проект воссоздаст на наших компьютерах мифические миры древних Египта и Греции, предложит побродить по висячим садам Семирамиды, взобраться на пирамиды и посмотреть, как дела в Парфеноне. Разумеется, одними лишь прогулками дело не ограничится: многочисленные чудовища сделают все возможное, чтобы разнообразить досуг игроков. Кроме культурной программы, Titan Quest предложит любителям RPG приятную графику, разветвленную систему классов персонажей и не поддающееся подсчету число предметов. Выход игры запланирован на второй квартал 2006 года. ■





НОВЫЕ ПРОЕКТЫ GFI

В числе прочих компания повезла в Лос-Анджелес четыре ранее не анонсированных проекта.

В списке игр, попавших в портфолио компании GFI на выставке E3, оказалось сразу четыре проекта, о которых публике раньше слышать не приходилось. Это тактическая стратегия «Штурмовики», вольная стратегическая фантазия на тему Второй мировой под названием «Противостояние: Война, Которой Не Было», помесь 3D-экшна с файтингом, отзывающаяся на имя Glukoza: ACTION! и еще одна стратегия Gluk'oza RTS. Как можно догадаться по названиям третьего и четвертого проектов, в них будет использован образ известной певицы Глюкозы. Также стоит отметить, что названия первой, третьей и четвертой игр являются предварительными и в будущем могут быть изменены. ■



КОРОТКО

AKELLA ONLINE начала прием заявок на участие в открытом бета-тестировании локализованной версии многопользовательской RPG EverQuest 2. Первая фаза отлова багов начнется уже в июне сего года.

КОМПАНИЯ «АКЕЛЛА» И ZUXXEZ ENTERTAINMENT заключили соглашение об издании на территории России фэнтезийной ролевой игры Two Worlds, разработанной польской студией Reality Pump. Выход проекта запланирован на четвертый квартал нынешнего года.

«НОВЫЙ ДИСК» издаст в России космическую 4X-стратегию Sword of the Stars от студии Kerberos Productions.

ИГРЫ ОТ «1С» НА ВЫСТАВКЕ

С 10 по 13 мая в Москве прошла выставка «Связь-Экспоком». В ней приняла участие небезызвестная фирма «1С». Ее двухэтажный павильон общей площадью 400 кв.м. был расположен в центре выставки, и находилось в нем 90 игровых компьютеров. На первом этаже можно было сыграть в следующие игры: «Звездные волки 2», «Санитары подземелий», «Вторая мировая», «Завтра война», You Are Empty, Heroes of Might & Magic V (русская версия), «Яйца Фаберже. Приключение», «Lock-On. Черная акула», «Вертолеты Вьетнама: UH-1», «Корсары 3», «Экспедиция-Трофи: Мурманск-Владивосток», «Добрыня Никитич и Змей Горыныч», The Elder Scrolls IV: Oblivion (русская версия), El Matador, Star Wars Empire at War (русская версия), «Магия крови», Total Overdose (русская версия), «Смерть шпионам». На втором геймеры сражались по локальной сети в «Ил-2 Штурмовик», «В тылу врага 2», Call of Duty 2 (русская версия), Quake 4 (русская версия), Serious Sam 2 (русская версия). Проведено несколько десятков турниров по играм, разыграна масса призов.
В специальной пресс-комнате «1С» показывала журналистам самые новые проекты, о которых мы обязательно расскажем вам в следующем номере. ■



ЧЕТЫРЕ АНОНСА ОТ «АКЕЛЛЫ»

Компания издаст в России игры SpaceForce 2, Legend of Dawn, Desperados 2: Cooper's Revenge и Tycoon City: New York.

«Акелла» объявила о подписании договора с компанией Provox Multimedia об издании на территории России и стран СНГ проектов SpaceForce 2 и Legend of Dawn. Первый из них является космическим симулятором, в котором игрокам надлежит торговать, воевать и заниматься исследованиями, а второй относится к жанру RPG с элементами action и adventure.
Также «Акелла» в рамках сотрудничества с издательством Atari выпустит в нашей стране локализованные версии игр Desperados 2: Cooper's Revenge и Tycoon City: New York – тактическую стратегию, действие которой происходит на Диком Западе, и градостроительный симулятор соответственно. ■

Desperados 2: Cooper's Revenge



НАБОР В ТЕСТОВУЮ ГРУППУ

Мы начинаем набор новых участников для работы в тестгруппе в течение следующих 6 месяцев. Нам нужны самые заинтересованные, отзывчивые и активные наши читатели, которые готовы делиться с нами своим мнением и замечаниями по каждому прочитанному в этот период номеру. К сожалению, мы не можем принять тех читателей, которые уже были участниками тестгруппы раньше.
Если вы хотите стать участниками, ждем вас на сайте http://www.anketa.glc.ru. Мы приготовили для вас много интересных призов и новую улучшенную программу для проведения анкетирования.
Будьте с нами, помогайте редакции своими оценками и советами, и наш журнал будет становиться все лучше и лучше благодаря вам! ■


VICTORY - по-русски ПОБЕДА
PlanetSide
ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ
Российские подразделения вступают в войну! Развертывание наших войск произойдет на территории сразу десяти обитаемых миров PlanetSide - онлайновой игры, где тысячи игроков со всего мира сражаются в непрекращающейся битве. Вступив в российское подразделение одной из трех воюющих сторон, ты пройдешь через битвы, поражающие размахом. Развивая своего персонажа, получая повышения и совершенствуясь в выбранной боевой специальности, ты сможешь использовать тяжелую технику и авиацию, неисчерпаемый оружейный арсенал и орбитальные бомбардировки, командовать армиями и сражаться на передовой!
УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Сборный пункт добровольцев - на planetside.akella.com
SOE SONY ONLINE ENTERTAINMENT
© 2003-2006 Sony Online Entertainment Inc. PlanetSide, SOE, and the SOE logo are registered trademarks or trademarks of Sony Online Entertainment Inc. in the United States of America and other countries. All other trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.
Акелла

Беготня персонажей по виртуальному миру топлесс, по мнению ESRB, никак не подходит игре для молодежи

The Elder Scrolls IV: Oblivion

Предыдущая публикация: №10 (211), update

Знаменитую ролевую игру объявили оплотом разврата и насилия!

Сложные взаимоотношения издателей игр и различных цензорских служб уже не раз оборачивались досадными, в том числе и для игроков, инцидентами. И эта неприятная традиция, судя по всему, не будет забыта: уважаемая служба ESRB тоже решила потоптаться по граблям и неожиданно отозвала рейтинг Teen у популярной ролевой игры The Elder Scrolls IV: Oblivion, заменив его более жестким Mature. Причиной такого шага цензоры называют возможность с помощью специального мода частично обнажить героинь игры в PC-версии. Беготня персонажей по виртуальному миру топлесс, по мнению ESRB, никак не подходит игре, предназначенной для молодежи. К тому же, уровень насилия оказался выше, чем при первоначальной оценке, что также сыграло свою роль при принятии решения.

Сотрудники Bethesda отреагировали на происшедшее достаточно быстро и выпустили заявление, в котором сообщили о своем нежелании оспаривать мнение ESRB. В то же время создатели игры отметили, что вина за появление полуголых женщин на просторах Oblivion лежит целиком и полностью на моддерах. Сама компания, как и положено, представила ESRB все материалы по поводу уровня насилия еще в тот период, когда четвертая часть Elder Scrolls только готовилась к выпуску.

Что касается самой Oblivion, то отзыв тиража из продажи проводиться не будет: наклейки с новым рейтингом будут лепиться на уже выпущенные коробки дедовским методом – вручную. Все новые копии игры будут выпускаться сразу с отпечатанной буквой «М» на упаковке. ■



Tomb Raider: Legend

Предыдущая публикация: №10 (211), обзор

Издательство Eidos анонсировало еще две версии приключений Лары Крофт.



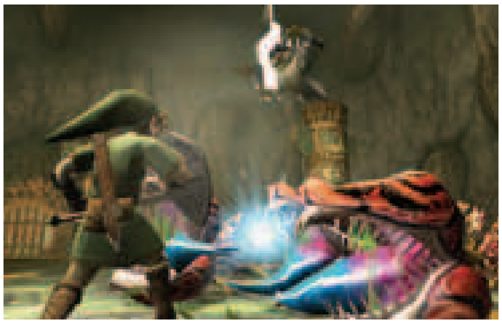
Королева игровой индустрии Лара Крофт совсем недавно с победным гиканьем пронеслась по платформам PlayStation 2, Xbox, Xbox 360 и PC, однако не намерена останавливаться на достигнутом. В придачу к анонсированным версиям Tomb Raider: Legend для PlayStation Portable и GameCube издательство Eidos объявило о разработке вариантов игры и для двух портативных консолей Nintendo: DS и Game Boy Advance. Появление обеих карманных «Ларисок» в продаже запланировано на осень нынешнего года. Своим геймплеем и внешним видом они, по понятным причинам, будут изрядно отличаться от уже выпущенных версий Legend, но представляющая Eidos Кэтрин Клеменс уверяет, что поклонники достоинств расхитительницы гробниц из числа владельцев систем Nintendo останутся довольны. ■

The Legend of Zelda: Twilight Princess

Предыдущая публикация: №9(210), update

Игра выйдет в двух вариантах – для GameCube и Nintendo Wii.

Компании Nintendo, кажется, надоело играть с фанатами эльфа Линка и заставлять их гадать, будет ли игра The Legend of Zelda: Twilight Princess «дружить» с инновационным геймпадом Wii и каким образом. В «Большой N» избрали самое простое и гениальное решение, которое должно удовлетворить всех: в день запуска Wii в продажу поступят сразу две версии «Зельды» – одна для GameCube и одна для Wii. Последняя, разумеется, будет жить с необычным контроллером системы в мире и согласии. ■



The Sims 2

Предыдущая публикация: №20 (173), обзор

Новый add-on к The Sims 2.

Представители Electronic Arts пока отнекиваются, но, судя по всему, в скором времени нас ожидает анонс очередного дополнения к игре The Sims 2. В рамках выставки E3 был продемонстрирован небольшой ролик, который в EA оставили без комментариев. Тут же появились сообщения о том, что издательство готовит add-on, после установки которого симы смогут заводить домашних зверушек. Предполагается, что дополнение поступит в продажу этой осенью. ■

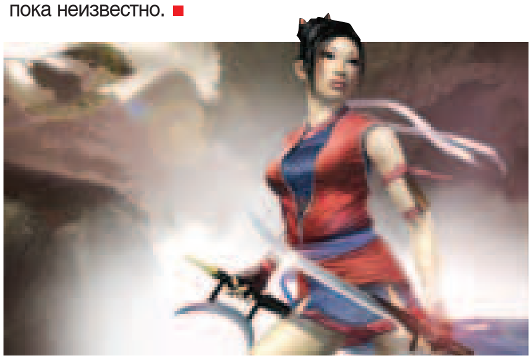


Jade Empire

Предыдущая публикация: №10 (187), обзор

Теперь и на PC.

Компания BioWare объявила о портировании кунг-фу RPG Jade Empire на персональные компьютеры. Ранее являвшаяся эксклюзивом для Xbox игра будет не просто перенесена на новую платформу, но, подобно Fable, расширена во всех возможных направлениях. PC-игроков ожидают новые боевые стили, монстры и спецэффекты, а также улучшенный искусственный интеллект и измененный интерфейс. Еще в статусе Xbox-эксклюзива детище BioWare завоевало массу наград и услышало немало лестных слов в свой адрес со стороны игроков и журналистов. Когда именно стоит ожидать компьютерную Jade Empire и будет ли она, как Halo 2, работать только под Windows Vista, пока неизвестно. ■

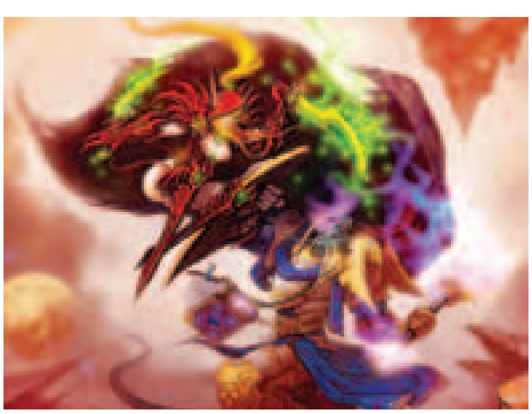


World of Warcraft: The Burning Crusade

Предыдущая публикация: №23 (200), превью

Объявлена вторая новая раса.

Blizzard перестала мучить поклонников и назвала, наконец, расу, которая встанет на сторону Альянса в готовящемся к выходу дополнении для этой игры. Если помните, в анонсированном ранее World of Warcraft: The Burning Crusade, помимо нового континента, массы дополнительных квестов и подземелий, будет две играбельных расы: одна для Орды и Вторая для Альянса. Сторону первых примут Blood Elf, а за вторых, как стало известно теперь, будут сражаться Draenei. Те, кто играл в третью часть Warcraft, могут вспомнить этих хвостатых «друзей» орков из их родного измерения Outlands. Выход World of Warcraft: The Burning Crusade запланирован на четвертый квартал нынешнего года. ■



TimeShift

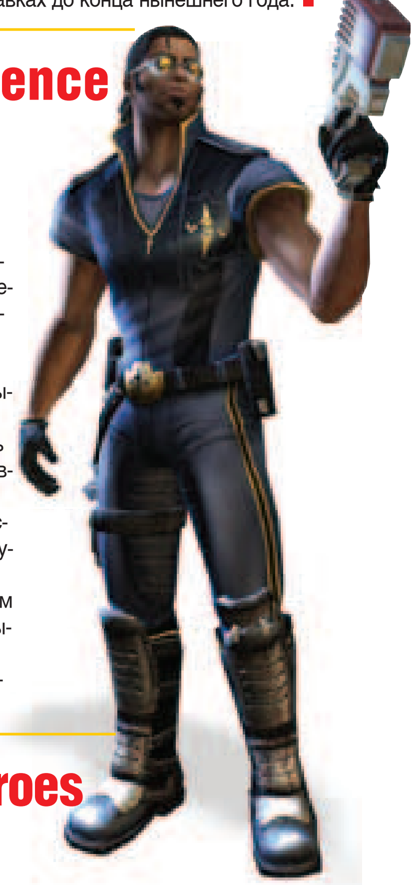
Предыдущая публикация: №06 (207), демо-тест



Смена издателя и срока выхода.

Vivendi Games официально подтвердила факт приобретения у издательства Atari прав на шутер TimeShift, разрабатываемый студией Saber Interactive. За этим практически сразу последовали изменения даты выхода игры и ее платформенной принадлежности. Сначала о последней: вместо запланированного ранее выхода на Xbox, Xbox 360 и PC, TimeShift появится только на новой консоли Microsoft и персональных компьютерах – старый Xbox решено списать в утиль. Что касается даты релиза, то она сделана более расплывчатой: Atari грозилась выпустить игру в ближайшие месяцы, а менее оптимистичная Vivendi говорит лишь, что проект должен появиться на прилавках до конца нынешнего года. ■

SiN Episodes: Emergence



Предыдущая публикация: №17 (194), интервью

Новый сетевой режим.

Выпущенная в начале мая SiN Episodes: Emergence совсем скоро обзаведется бесплатным дополнением, которое добавит в игру новый режим под названием Arena. Как сообщают разработчики из Ritual, это вовсе не мультиплеер, как могли подумать некоторые геймеры, а одиночный режим, суть которого сводится к набору очков. Игрок оказывается на deathmatch-подобной карте, на которой в неисчислимых количествах появляются враги. Цель проста: продержаться в бою с наседающими противниками как можно дольше и, следовательно, набрать как можно больше очков. Специально для мастеров по отстрелу виртуальной нечисти к режиму будет прикручена динамическая система изменения уровня сложности, которая задаст жару даже самым опытным стрелкам. Когда именно стоит ожидать выпуска дополнения, представители Ritual сообщить постеснялись, заявив лишь, что это может произойти уже в ближайшие недели. ■

Vanguard: Saga of Heroes

Предыдущая публикация: №16 (193), превью

Конфликт с Microsoft.

MMOPRG Vanguard: Saga of Heroes, которую ее создатели называют первой представительницей третьего поколения (World of Warcraft, по их мнению, второе) на днях сменила издателя. Корпорация Microsoft продала свои права на издание разработчикам из студии Sigil Games Online. Последние уже заручились поддержкой Sony Online, которая в конце нынешнего года и поможет им выпустить проект. В качестве причины разрыва с Microsoft представители Sigil называют некоторые трудности, возникшие при обсуждении проекта: разработчик и теперь уже бывший издатель просто не сошлись во мнениях о том, как надо развивать игру. ■





Как пользоваться списком релизов?

В этом разделе мы публикуем официальные даты поступления в продажу игр для PC и приставок на ближайшие месяцы. Если в графе «регион» указана Европа, это означает, что проект появится в России почти в тот же день – в крайнем случае, на неделю-другую позже. Игры, которые выходят только в США, можно приобрести с помощью интернет-магазинов (например,

DEVIL MAY CRY 3: SPECIAL EDITION



NEVERWINTER NIGHTS 2



SHIN MEGAMI TENSEI: DIGITAL DEVIL SAGA



PC

*	01.06	Front Mission Online	Square Enix	США
*	01.06	Mage Knight Apocalypse	Namco Bandai	США
*	01.06	Phantasy Star Universe	Sega	Европа
	01.06	Police Quest Collection	VU Games	США
*	02.06	Devil May Cry 3: Special Edition	Ubisoft	Европа
*	02.06	Half-Life 2: Episode One	Valve	Европа
	02.06	Stronghold Legends	2K Games	Европа
	02.06	Zoo Tycoon 2: African Adventure	Microsoft	Европа
	06.06	Cars	THQ	США
	06.06	Hell Tycoon	Anarchy	США
	06.06	Mumbo Jumbo Puzzle Pack	Mumbo Jumbo	США
	06.06	Warpath	Groove Games	США
	06.06	WWII Combat: Iwo Jima	Atari	США
*	08.06	Prey	2K Games	Европа
*	09.06	FlatOut 2	VU Games	Европа
	09.06	Heart of Empire: Rome	Deep Silver	Европа
*	09.06	Neverwinter Nights 2	Atari	Европа
	09.06	Pac-Man World 3	Namco	Европа
	09.06	Sensible Soccer 2006	Codemasters	Европа
	09.06	The Movies: Stunts & Effects	Activision	Европа
	10.06	Barnyard	THQ	Европа
	12.06	Magic Match	Mac Play	США
	13.06	Culpa Innata	Momentum DMT	США
	15.06	Ship Simulator 2006	Lighthouse	Европа
	16.06	Glory of the Roman Empire	Ascaron	Европа
	16.06	Micro Machines V4	Codemasters	Европа
*	16.06	Rise & Fall: Civilizations at War	Midway	Европа
	20.06	Backyard Baseball 2007	Atari	США
	20.06	NFL Head Coach	Electronic Arts	США
	23.06	Over the Hedge	Activision	Европа
	23.06	Wildlife Park 2	Deep Silver	Европа
	30.06	Playboy the Mansion: Private Party	Hip Games	США
*	30.06	Titan Quest	THQ	Европа

PlayStation 2

	06.06	Cars	THQ	США
*	09.06	And 1 Streetball	Ubisoft	Европа
*	09.06	FlatOut 2	VU Games	Европа
*	09.06	Grand Theft Auto: Liberty City Stories	Rockstar	Европа
	09.06	Sensible Soccer 2006	Codemasters	Европа
	10.06	Barnyard	THQ	Европа
	20.06	NFL Head Coach	Electronic Arts	США
	23.06	Backyard Baseball 2007	Atari	США
	26.06	Superman Returns: The Videogame	Electronic Arts	США
	27.06	America's Army: Rise of a Soldier	Ubisoft	США
	27.06	Hard Rock Casino	SVG Distribution	США
	27.06	Micro Machines V4	Codemasters	США
	27.06	Ruff Trigger: Vanocore Conspiracy	SVG Distribution	США
	30.06	Asterix & Obelix XXL 2: Mission Las Vegum	Atari	Европа
*	30.06	Metal Gear Solid 3: Subsistence	Konami	Европа
*	30.06	Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga	Ghostlight	Европа
	03.07	Teen Titans	Majesco	США

GameCube

	02.06	Pac-Man World 3	Namco	Европа
	10.06	Barnyard	THQ	Европа
	23.06	Backyard Baseball 2007	Atari	США
	23.06	Over the Hedge	Activision	Европа
	23.06	Super Monkey Ball Adventure	Sega	США

* Потенциальный хит; * Скорее всего, очень даже неплохая игра.;

Сергей Цилюрик /td@gameland.ru/ I

http://www.gamepost.ru). Учтите, что на портативных консолях (GBA, PSP, DS), а также PC никакой региональной защиты нет, и можно спокойно покупать диски и картриджи для них в США. Если вдруг не нашли игру в продаже – попробуйте дождаться следующего номера «СИ» и взгляните на новый список релизов. Возможно, ее выход был просто перенесен.

Xbox

*	06.06	And 1 Streetball	Ubisoft	США
	06.06	Warpath	Groove Games	США
	06.06	WWII Combat: Iwo Jima	Atari	США
	09.06	Sensible Soccer 2006	Codemasters	Европа
	20.06	IndyCar Series	Codemasters	Европа
	20.06	NFL Head Coach	Electronic Arts	США
*	23.06	FlatOut 2	VU Games	Европа
	23.06	Over the Hedge	Activision	Европа
	26.06	Superman Returns: The Videogame	Electronic Arts	США
	30.06	Army Men: Major Malfunction	Global Star	Европа

Xbox360

	01.06	Metronome	Team Tarsier	Европа
*	16.06	The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II	Electronic Arts	Европа
*	23.06	Test Drive Unlimited	Atari	Европа
	28.06	Superman Returns: The Videogame	Electronic Arts	США
	30.06	MotoGP 2006: Ultimate Racing Technology	THQ	Европа

GBA

	01.06	Juka & the Monophonic Menace	Orbital Media	США
*	02.06	Final Fantasy IV Advance	Nintendo	Европа
	04.06	GT Racers	Liquid Games	Европа
	10.06	Barnyard	THQ	Европа
*	16.06	Mega Man Battle Network 6 Cybeast Falzar	Capcom	Европа
*	16.06	Mega Man Battle Network 6 Cybeast Gregar	Capcom	Европа
	23.06	Over the Hedge	Activision	Европа
*	27.06	Super Robot Taisen Original Generation	Atlus	США

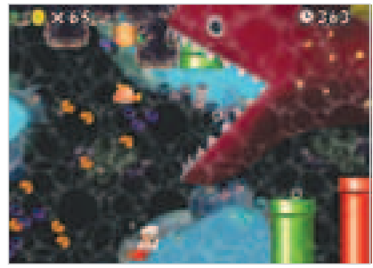
DS

*	01.06	Scurge: Hive	Orbital	США
*	05.06	Big Brain Academy	Nintendo	США
	05.06	Magnetica	Nintendo	США
	06.06	Hardcore Pool	UFO Interactive	США
*	09.06	Tamatotchi Collection: Corner Shop	Bandai	Европа
	20.06	Break'Em All	D3	США
	23.06	Over the Hedge	Activision	Европа
*	23.06	Puyo Pop Fever	Ignition	Европа
	27.06	Hi Hi Puffy AmiYumi: The Genie & the Amp	D3	США
	27.06	Micro Machines V4	Codemasters	Европа
	27.06	Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest	Buena Vista	США
	28.06	Superman Returns: The Videogame	Electronic Arts	США
*	30.06	New Super Mario Bros.	Nintendo	Европа

PSP

*	06.06	Gradius Collection	Konami	США
*	09.06	Syphon Filter: Dark Mirror	SCEE	Европа
*	13.06	Metal Gear Solid: Digital Comic	Konami	США
*	23.06	Loco Roco	SCEE	Европа
	23.06	PQ: Practical Intelligence Quotent	D3	Европа
	26.06	Superman Returns: The Videogame	Electronic Arts	США
	27.06	World Tour Soccer '06	SCEA	США
*	30.06	Def Jam Fight for NY: The Takeover	Electronic Arts	Европа
	30.06	Free Running	Eidos	Европа
*	30.06	Juiced: Eliminator	THQ	Европа
*	30.06	NBA Ballers: Rebound	Midway	Европа
	30.06	Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest	Buena Vista	Европа
*	30.06	Untold Legends: The Warrior's Code	Sony Online	Европа

TBA («To Be Announced») Дата релиза не объявлена.





NEW SUPER MARIO BROS.



SUPER ROBOT TAISEN: ORIGINAL GENERATION



UNTOLD LEGENDS: THE WARRIOR CODE



Изменения в хит-парадах – наш комментарий

Вышел новый симулятор футбола – и тут же захватил пальму первенства в Великобритании. Вышло продолжение легендарной серии Mother – и воцарилось на вершине японского чарта. У нас по-прежнему отлично продается Black. Что еще предсказуемого и очевидного можно заметить в хит-парадах? Разве что не самый успешный японский дебют Okami: очередной адд-он к Final Fantasy XI и не менее очередной отпрыск сериала Dragon Quest расходятся куда энергичнее. До Великобритании тем временем добрались новинки для Nintendo DS: и Metroid Prime Hunters, и Pokemon Link!, и Trauma Center: Under the Knife – да и «Тетрис» с Animal Crossing еще не остыли. Впрочем, в обилии горячих новинок видны лабрадоровы уши.

У нас же в хит-парадах PS2 – как водится, с опозданием – на пике популярности находится Лара Крофт; прочие же позиции чартов нам давно известны, лишь меняются местами уже который месяц. Для PC же из новинок выделяется «Звездный десант» – продажами, но не качеством. Когда же отечественный потребитель перестанет скупать все некачественные новинки кряду?

Отдельно хочется сказать о лидере хит-парада для PSP. Сериал Monster Hunter до сих пор пользовался заметной популярностью только в Японии. Слабый дебют PS2-версии этой псевдо-MMORPG не помешал сиквелу на PSP заинтересовать покупателей. Вполне возможно, что причина – отсутствие более достойных новинок для портативной приставки от Sony.

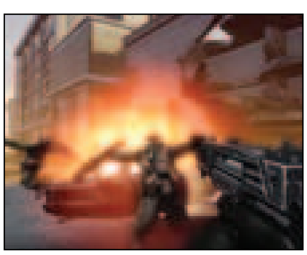
Редакция «СИ» рекомендует...

PC




◎	1	Heroes of Might and Magic V
⊖	2	SpellForce 2: Shadow Wars
⊖	3	The Elder Scrolls IV Oblivion
⊖	4	Dreamfall: The Longest Journey
◎	5	Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter
⊖	6	Galactic Civilizations 2: Dread Lords
⊖	7	Dungeons & Dragons Online: Stormreach
▼	8	Tomb Raider: Legend
◎	9	SiN: Episodes
◎	10	Condemned: Criminal Origins

КОНСОЛИ




▲	1	Black	PS2, Xbox
▼	2	Onimusha: Dawn of Dreams	PS2
⊖	3	Grandia III	PS2
▲	4	Fight Night Round 3	PS2, Xbox, Xbox 360
▲	5	Tomb Raider: Legend	PS2, GC, Xbox, PSP, Xbox 360
▲	6	FIFA Street 2	PS2, GC, Xbox, PSP
◎	7	Tourist Trophy	PS2
◎	8	Metroid Prime: Hunters	DS
◎	9	Lemmings	PSP
▼	10	Shadow of the Colossus	PS2

Комментарии:
В хит-параде редакции «СИ» мы указываем игры, которые рекомендуем приобрести прямо сейчас. К продажам в России это не имеет никакого отношения. Важно, что мы ориентируемся не столько на оценку, сколько на наши личные пристрастия. То есть, мы скорее поставим сюда оригинальную игру, чем очередной «сиквел клона», даже если он объективно чуточку лучше. Для удобства мы разделили хит-парад на две части – с компьютерными и приставочными играми отдельно.

Европейские хит-парады – самые популярные платформы

PC




◎	1	Guild Wars: Factions	
◎	2	Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	Ubisoft
▼	3	The Sims 2: Open for Business	Electronic Arts
⊖	4	Championship Manager 2006	Eidos
▼	5	The Elder Scrolls IV: Oblivion	2K Games
▼	6	The Sims 2	Electronic Arts
▲	7	World of Warcraft	Vivendi
▲	8	Football Manager 2006	Sega
▼	9	The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II	EA
◎	10	FIFA World Cup Germany 2006	Electronic Arts

PS2




◎	1	FIFA World Cup Germany 2006	
▲	2	The Godfather	Electronic Arts
▼	3	Tomb Raider: Legend	Eidos
▼	4	Buzz! The Big Quiz	SCEE
◎	5	Championship Manager 2006	Eidos
▼	6	FIFA Street 2	Electronic Arts
▼	7	Ice Age 2: The Meltdown	Vivendi
▲	8	Driver: Parallel Lines	Atari
▲	9	TOCA Race Driver 3	Codemasters
▼	10	Dragon Quest: Journey of the Cursed King	Square Enix

Комментарии:
Данные о продажах игр в Великобритании предоставлены ELSPA (Entertainment & Leisure Software Publishers Association).

Инструкция по применению

С помощью наших хит-парадов вы сможете узнать, какие игры наиболее популярны у геймеров в России и за рубежом, а также ознакомитесь с рекомендациями редакторов «СИ». Все указанные здесь проекты уже находятся в продаже в нашей стране (если речь идет о российских или европейских хит-парадах), либо могут быть куплены в интернет-магазинах (например, http://www.game-post.ru).

Обозначения

▲ **игра поднялась в хит-параде**

▼ **игра опустилась**

◎ **впервые попала**

⊖ **позиция не изменилась**

Сеть магазинов «СОЮЗ»

PS2

1 Tomb Raider: Legend
2 Tekken 5
3 Black
4 God of War
5 Killzone
6 The Godfather
7 Final Fantasy X
8 Midnight Club 3: DUB Edition Remix
9 Хроники Нарнии: Лев, колдунья и волшебный шкаф
10 FIFA Street 2

PC (Box)

1 Ледниковый период 2: Глобальное потепление
2 The Sims 2: Ночная жизнь
3 Властелин Колец: Битва за Средиземье 2
4 The Sims 2 (русская версия)
5 The Godfather
6 World of Warcraft
7 The Sims 2: Университет
8 F.E.A.R. (Director's Cut)
9 Звездный десант
10 Need for Speed: Most Wanted

PC (Jewel)

1 Звездный десант
2 Принц Персии: Два трона
3 Tomb Raider: Legend
4 Lada Racing Club
5 Stubbs the Zombie in Rebel without a Pulse
6 The Movies: Фабрика грез
7 Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown
8 Praetorians
9 Star Wars: Empire at War
10 Добрыня Никитич и Змей Горыныч

PSP

1 Grand Theft Auto: Liberty City Stories
2 Need for Speed Most Wanted 5-1-0
3 Daxter
4 Tom Clancy's Splinter Cell Essentials
5 SOCOM: US Navy SEALs Fireteam Bravo
6 Worms: Open Warfare
7 Pursuit Force
8 FIFA Street 2
9 Medievil: Resurrection
10 Lemmings

Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз».

ГОРБУШКА

PS2

1 Black
2 Tomb Raider: Legend
3 Tekken 5
4 Grand Theft Auto: San Andreas
5 Resident Evil 4
6 Хроники Нарнии: Лев, колдунья и волшебный шкаф
7 Driver: Parallel Lines
8 Chicken Little: Цыпленок Цыпа
9 Gran Turismo 4
10 Shadow of the Colossus

Хит-парад составлен на базе данных о продажах в магазинах комплекса «Горбушка» в Москве.

Европейские хит-парады

GC

1	FIFA World Cup Germany 2006	
2	Pokemon XD: Gale of Darkness	Nintendo
3	Sonic Riders	Sega
4	Mario Party 7	Nintendo
5	Ice Age 2: The Meltdown	Vivendi
6	Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts
7	The Sims 2	Electronic Arts
8	Mario Smash Football	Nintendo
9	FIFA Street 2	Electronic Arts
10	Yoot Saito's Odama	Nintendo

Xbox

1	FIFA World Cup Germany 2006	
2	The Godfather	Electronic Arts
3	Tomb Raider: Legend	Eidos
4	Championship Manager 2006	Eidos
5	FIFA Street 2	Electronic Arts
6	Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	Ubisoft
7	Driver: Parallel Lines	Atari
8	Black	Electronic Arts
9	Rogue Trooper	Eidos
10	Halo Triple Pack	Microsoft

Xbox 360

1	FIFA World Cup Germany 2006	
2	The Elder Scrolls IV: Oblivion	2K Games
3	Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	Ubisoft
4	Project Gotham Racing 3	Microsoft
5	Battlefield 2: Modern Combat	Electronic Arts
6	Amped 3	Take 2
7	Fight Night Round 3	Electronic Arts
8	Far Cry: Instincts Predator	Ubisoft
9	Tomb Raider: Legend	Eidos
10	Blazing Angels: Squadrons of WWII	Ubisoft

Nintendo DS

1	Animal Crossing: Wild World	
2	Metroid Prime Hunters	Nintendo
3	Pokemon Link!	Nintendo
4	Nintendogs: Lab & Friends	Nintendo
5	Tetris DS	Nintendo
6	Trauma Center: Under the Knife	Nintendo
7	The Sims 2	Electronic Arts
8	Sonic Rush	Sega
9	Mario Kart DS	Nintendo
10	Ice Age 2: The Meltdown	Vivendi

PSP

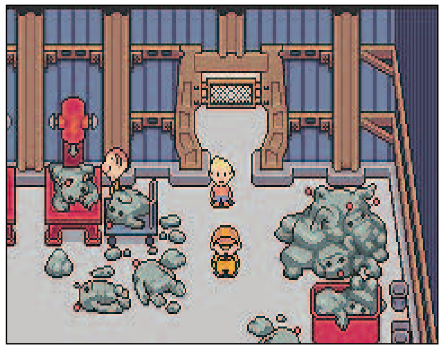
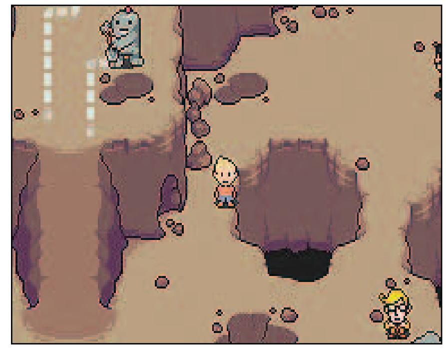
1	Monster Hunter Freedom	
2	Pro Evolution Soccer 5	Konami
3	SOCOM: US Naby SEALs Fireteam Bravo	SCEE
4	Grand Theft Auto: Liberty City Stories	Take
5	Football Manager Handheld	Sega
6	Worms: Open Warfare	THQ
7	Tom Clancy's Splinter Cell: Essentials	Ubisoft
8	Daxter	SCEE
9	FIFA Street 2	Electronic Arts2
10	Lemmings	SCEE

Комментарии:

Данные о продажах игр в Великобритании предоставлены ELSPA (Entertainment & Leisure Software Publishers Association).

Хит-парад Японии

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ

1	Mother 3	Nintendo	GBA
2	Dragon Quest: Shounen Yangus no Fushigi na Daibouken	Square Enix	PS2
3	Final Fantasy XI: Aht Urhgan no Hihou	Square Enix	PS2
4	Kahashima Ryuuta Kyouju Kanshuu: Motto Nouo Kitaeru Otona DS Training	Nintendo	DS
5	Dragon Ball Z: Shin Budokai	Bandai	PSP
6	Okami	Capcom	PS2
7	Kahashima Ryuuta Kyouju no Nouo Kitaeru Otona DS Training	Nintendo	DS
8	Animal Crossing: Wild World	Nintendo	DS
9	Eigo ga Nigate na Otona no DS Training: Eigo Zuke	Nintendo	DS
10	Pokemon Rangers: Diamond-Pearl eno Michi	Nintendo	DS

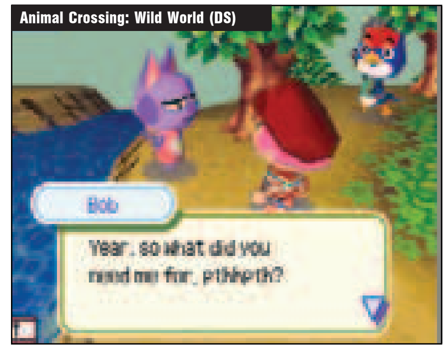
FIFA World Cup Germany 2006 (GC)



Monster Hunter Freedom (PSP)



Animal Crossing: Wild World (DS)

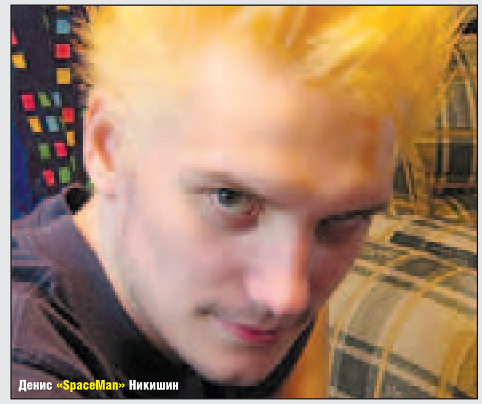



Акелла
ЖАНР ГОНКИ
Играй за Пола Старшего, Поли, Майки или Винни – главных героев популярного телешоу «Американский мотоцикл»!
ОСОБЕННОСТИ:
Множество мотоциклов из одноименного телешоу
Вас ждут гонки, выполнение трюков и погони
Выполняйте задания, чтобы получить новые запчасти
creat studios
ACTIVISION
Discovery CHANNEL
AMERICAN Chopper 2
© 2006 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. All rights reserved. © 2006 Discovery Communications, Inc. American Chopper, Discovery Channel and related logos are trademarks of Discovery Communications, Inc. and used under license. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.
© 2006 "Akella". Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется. Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru
Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@megbox.ru, Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.
СОЮЗ
М.Видео
ВИДЕОЛЕНД
Акелла

СОДЕРЖАНИЕ ВИДЕОЧАСТИ: ВИДЕООБЗОРЫ | ВИДЕОПРЕВЬЮ | ВИДЕОФАКТЫ | ТРЕЙЛЕРЫ ИГР | БАНЗАЙ! | SPECIAL

Давайте знакомиться!

Думаю, вы и сами уже заметили, что убеленный сединами Ворон отошел от дел, передав все полномочия по монтажу роликов новой команде. Это, в частности, означает, что и отчитываться перед вами предстоит мне и моим товарищам. В общем, давайте знакомиться! Меня зовут SpaceMan, и все ролики видеочасти на этом диске – полностью на моей совести. Вместе со мной в журнал пришли: прекрасная девушка Зоя, до этого работавшая на телевидении, и H_Hunter, объяснительную которого ищите через страницу. Все вместе мы собираемся вывести диск на новый уровень, чтобы он стал по-настоящему качественным и интересным. Так что нам с вами предстоит много работы: мы будем улучшать, а вы пишите, насколько хорошо это у нас получается и правильным ли курсом идем. Договорились?


Денис «SpaceMan» Никишин

НА ВИДЕОЧАСТИ



ПОЧТИ **15** МИНУТ ВИДЕОФАКТОВ

РОВНО **7** ВИДЕООБЗОРОВ

РОВНО **15** МИНУТ ТРЕЙЛЕРА MGS4

СПЕЦРЕПОРТАЖ!

Спецрепортаж с выставки E3

E3 2006 особенно знаменательна. В этом году мы наблюдаем настоящую смену поколений, когда разработчики уже не сыплют обещаниями, ставки сделаны, шутки в сторону. Xbox 360, PlayStation 3, Nintendo Wii... Битва титанов в нашем специальном видеорепортаже прямиком из лос-анджелесского пекла. Смотрите! И не говорите, что не видели!



ИНСТРУКЦИЯ

1. Что такое Видеочасть?

Часть диска, записанная в формате DVD-video (как обыкновенный диск с фильмом). Здесь вы найдете самые качественные ролики, видеообзоры и прочие уникальные видеоматериалы от «Страны Игр». Чтобы все это посмотреть, достаточно запустить диск на любом бытовом DVD-плеере или консолях PS2 и Xbox. То же самое можно сделать и на компьютере, если он оснащен DVD-приводом и Windows Media Player 10 (можно установить с нашего диска).



2. Разделы

- **ВидеоФакты** – выпуск самых горячих видеоновостей о наиболее громких проектах.
- **Видеопревью** – видео высокого разрешения из самых интересных, но еще не вышедших игр.
- **Видеообзоры** – лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть! Информативно и наглядно о лучших играх текущего номера.
- **Трейлеры** – десятки самых свежих видеороликов из грядущих игр.
- **Special** – все самое необычное и ценное. Игрофильмы, интервью, наши специальные видеопроекты.
- **Банзай!** – четыре ролика от рубрики «Банзай!».

Для некоторых роликов видеочасти (например, для Игрофильма) мы создаем русские субтитры. Включить их можно через меню проигрывателя (опция «выбор языка») или консоли.

ПОЛНЫЙ СПИСОК

Трейлеры:
Final Fantasy XIII
Metal Gear Solid 4 Guns of the Patriots
Halo 3
Virtua Fighter 5
Stranglehold
Heavy Rain

Видеопревью:
Heavenly Sword
FlatOut 2
Test Drive Unlimited
Alone in the Dark
Battlefield 2142
Okami

Видеообзоры:
Condemned: Criminal Origins (PC)
Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter (PC)
24: The Game (PlayStation 2)
Half-Life 2 (Xbox)
Tourist Trophy (PlayStation 2)
Kameo: Elements of Power (Xbox 360)
Driver: Parallel Lines (PS2, клип)

Special
Токио глазами геймеров, часть 3
E3 – спецрепортаж

ВидеоФакты:
Assasin's Creed
Bullet Witch
Call of Duty 3
Da Vinci Code
Final Fantasy XIII
Genji 2
The Getaway
Mobile Wars: The One Year War
NCAA: College Hoops 2k7
NCAA Football 07
Rain (Vampire's Rain)
Resistance: Fall of Man
Sonic the Hedgehog
Tabula Rasa
Ugo Volt
War Front: Turning Point
Warhammer Online: Age of Reckoning
Zatch Bell! Mamodo Fury
Super Smash Brothers Brawl
Reservoir Dogs
Sadness
Halo 3
Indiana Jones
Enemy Territory: Quake Wars
Heavy Rain
Sam and Max
Alan Wake
Command and Conquer: Tiberium Wars
MotoGP 06
Forza Motorsport 2
The Legend of Zelda: Twilight Princess

НЕ ПРОПУСТИТЕ!

На каждом диске из всех видеороликов обязательно найдется такой, который мы не стесняемся назвать самым-самым лучшим. На сей раз это...

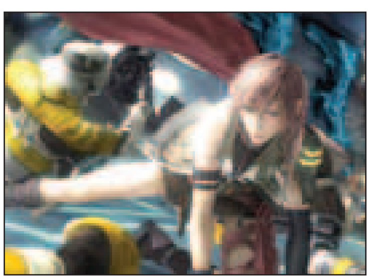
METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS

Спешите видеть – полная версия трейлера, представленного на прошедшей E3 2006. Неужели Снейк постарел и всерьез замыслил самоубийство? Когда это Райден возмужал, потерял тело и, презрев огнестрельное оружие, научился так вертеть мечом? Что, черт возьми, вообще там происходит?! Разобраться помогут русские субтитры от нашей штатной Змейки – Игоря Сонина. Пусть на этом диске нет игрофильма, но без Metal Gear Solid мы читателей не оставим!



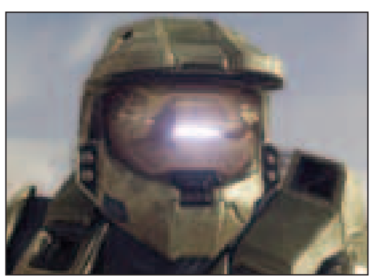


ЛУЧШИЕ ВИДЕОРОЛИКИ



Final Fantasy XIII
(трейлер)

Мы еще не дождались англоязычной версии двенадцатой части знаменитой ролевой игры, а разработчики уже балуют коротеньким, но насыщенным трейлером тринадцатой! Кстати, выйдет она аж в двух вариантах.



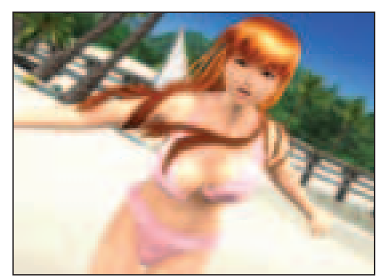
Halo 3
(трейлер)

Microsoft не может больше ждать! Под грохот фанфар Мастер Шеф готовится к десантированию на просторы Xbox 360. Вот он, первый трейлер! Пусть он короток, пусть он не дает пищи для размышлений, зато он есть – для вас!



Virtual Fighter 5
(трейлер)

Пока японские файтеры играются в тестовую версию, нам остается только завидовать и радоваться каждому ролику. На E3 наконец-то анонсировали домашнюю версию. Правда, выйдет она только через год, и на PlayStation 3...



Dead or Alive Extreme 2
(трейлер)

Вот и лето наступило! Ласковое солнышко, теплый пляжный песок, обворожительные девушки в купальниках... Да, это новая часть волейбола от Team Ninja, а вовсе не строчка из сочинения на тему «Как я провел лето».

ВИДЕОСПЕЦ!

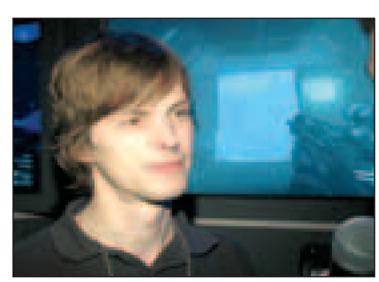
Токио глазами геймеров, часть 3

Мы продолжаем нашу серию репортажей о бытии игроделов из Страны восходящего солнца. На этот раз от недремлющего ока нашей камеры не укрылись разработчики из GameArts.



Crysis, Интервью с разработчиками

Удивлялись технологическому демо из кузниц Cryteck? Теперь смотрите интервью с разработчиками, которые расскажут много всего интересного об одном из самых ожидаемых шутеров – с кадрами реального геймплея!



СОДЕРЖАНИЕ ВИДЕОЧАСТИ: ВИДЕООБЗОРЫ | ВИДЕОПРЕВЬЮ | ВИДЕОФАКТЫ | ТРЕЙЛЕРЫ ИГР | БАНЗАЙ! | SPECIAL

ВИДЕООБЗОРЫ

Мы не только играем в игры и пишем рецензии, мы еще и выкладываем на диск собственноручно снятое видео с голосовыми комментариями экспертов. Иногда мы делаем музыкальные клипы на основе свежих игр.

Condemned: Criminal Origins (PC)



Серийные убийцы, поиск улик при помощи всевозможных гаджетов и верная доска с гвоздями в руках!

24: The Game (PS2)



Шутер от третьего лица, аркадные гонки, логические мини-пазлы – чего только не намешали в эту игру!

Half-Life 2 (Xbox)



Гордон Фримен гастролирует на консолях. Удался ли порт известного компьютерного хита от Valve?

Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter (PC)



Видеообзор расскажет вам только о PC-версии нашумевшей игры. Зато представление получите полное!

Tourist Trophy (PS2)



Наконец-то англоязычная версия мотогонок от создателей Gran Turismo у нас в руках. Смотрите сами!

Kameo: Elements of Power (Xbox 360)



Много ли шансов у маленькой эльфийки против злобных троллей? Нет? А вот мы троллям не завидуем!

ВИДЕОФАКТЫ

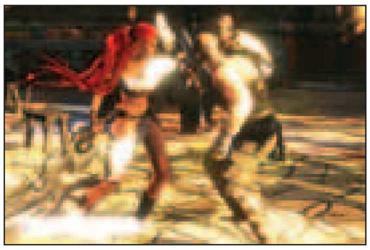
В этом разделе вы узнаете самые свежие новости игроиндустрии всего мира. Короткие комментарии и яркое видео позволят оставаться в курсе всех значимых анонсов.

- Assasin's Creed (PS3)
- Bullet Witch (Xbox 360)
- Call of Duty 3 (PC, Xbox 360, PS3, WII, PS2, Xbox)
- Da Vinci Code (PC, PS2, Xbox)
- Final Fantasy XIII (PS3)
- Genji 2 (PS3)
- The Getaway (PS3)
- Mobile Wars: The One Year War (Xbox 360)
- NCAA: College Hoops 2k7 (Xbox 360)
- NCAA Football 07 (Xbox, Xbox 360, PS2, PSP)
- Rain (Vampire's Rain) (Xbox 360, PS3)
- Resistance: Fall of Man (PS3)
- Sonic the Hedgehog (Xbox 360, PS3)
- Tabula Rasa (PC)
- Ugo Volt (PC, Xbox 360)
- War Front: Turning Point (PC)
- Warhammer Online: Age of Reckoning (PC)
- Zatch Bell! Mamodo Fury (GC, PS2)
- Super Smash Brothers Brawl (Wii)
- Reservoir Dogs (PC, PS2, Xbox)
- Sadness (Wii)
- Halo 3 (Xbox 360)
- Indiana Jones (Xbox 360)
- Enemy Territory: Quake Wars (PC)
- Heavy Rain (PS3)
- Sam and Max (PC)
- Alan Wake (PC, Xbox 360)
- Command and Conquer: Tiberium Wars (PC)
- MotoGP 06 (Xbox 360)
- Forza Motorsport 2 (Xbox 360)
- Zelda: Twilight Princess (Wii)

ВИДЕОПРЕВЬЮ

Превью бывают не только в журнале (рубрика «В разработке»), но и на диске. Специально для вас мы разыскиваем самое лучшее видео и даем голосовые комментарии.

Heavenly Sword



Жесткие схватки на арене, великолепная анимация и очень красивая графика. Разработчики из Ninja Theory всерьез претендуют на лавры God of War?

FlatOut 2



Вторая часть сумасшедшей аркадной гонки. «Тормоза придумал трус, я аварий не боюсь!» – ревут трибуны, когда очередной самоубийца садится за руль.

Battlefield 2142



Мы воевали в прошлом. Мы воюем в настоящем. Настало время повоевать и в будущем! Там бьются танки с огромными роботами, там летают линкоры…

Okami



И снова видеопревью по японской версии. Мы уже побывали в роли японской богини солнца Аматэрасу и спешим поделиться впечатлениями!


DURACELL®
АККУМУЛЯТОРЫ
Один аккумулятор и целый мир впечатлений
• Максимальная мощность аккумуляторов Duracell AA - 2500 mAh
• Аккумуляторы Duracell Supreme созданы для бесперебойной работы в современных цифровых устройствах с высоким энергопотреблением
• До 4-х раз больше фотографий*
• До 1000 циклов перезарядки
• Отсутствие эффекта памяти
Товар сертифицирован
AA
DURACELL
SUPREME
До 4-х раз больше фотографий*
* по сравнению с обычными щелочными батарейками - зависит от типа камеры и использования

СОДЕРЖАНИЕ PC-ЧАСТИ: ДЕМО-ВЕРСИИ | ПАТЧИ | МОДЫ | ДРАЙВЕРЫ | СОФТ | SHAREWARE (FREEWARE)

И снова здравствуйте, уважаемые читатели! Итак, что же особенно интересного вас ждет на PC-части нынешнего диска. Во-первых, вторая серия нашего репортажа с КРИ 2006. Во-вторых, подборка небольших клипов-репортажей со всех прошлых воронежских аниме-фестивалей – для поклонников рубрики «Банзай!». В-третьих, не пропустите в разделе Widescreen трейлер фильма «Помутнение», снятого по одноименному роману Филиппа Дика. Также для всех любителей виртуальных единоборств в разделе «Бонусы» мы разместили ролик, содержащий лучшие моменты с апрельских файтинг-турниров, снятый и смонтированный Спейсменом. И непременно загляните в остальные разделы (например, в новехонькую PSP Zone) – там вас ждет еще много интересного. На сладкое – демка Titan Quest. Вы ведь уже соскучились по древнегреческим мифам?


Александр «Ха-Ха» Устинов

НА PC-ЧАСТИ ➔



СВЫШЕ **20** ПАТЧЕЙ

РОВНО **1** РЕПОРТАЖ

ДОПОЛНЕНИЯ К **24** ИГРАМ



ДЕМО-ВЕРСИЯ

Titan Quest

Красочная, невероятно детализованная трехмерная графика и кое-какие замашки на «кинематографичность» выгодно отличают эту сказку о войне Титанов и Богов от всех прочих Diablo-клонов. Разработчики обещают разветвленную систему классов, многочисленные умения и навыки, позволяющие развить своего неповторимого персонажа. Вас ожидает более тысячи уникальных предметов экипировки. В демоверсии доступно несколько квестов и три умения для героя, ограниченного в развитии «потолком» в шесть уровней.







ИНСТРУКЦИЯ

1. Что такое PC-часть?

Часть диска, предназначенная для просмотра на персональных компьютерах. Здесь вы найдете все необходимое для настоящего геймера – демо-версии, патчи, моды, полезный софт. PC-часть оснащена собственной оболочкой, упрощающей доступ к файлам на диске. Видеочасть с ее помощью посмотреть невозможно, нужно воспользоваться любым программным DVD-проигрывателем.

2. Разделы

- **Демо-версии** – пробуйте игру еще до выхода.
- **Патчи** – заплатки, устраняющие ошибки в уже вышедших играх.
- **Shareware** – бесплатные (или условно бесплатные) игры.
- **Софт** – полезные и бесполезные программы.
- **Моды** – всевозможные дополнения, карты и 3D-модели для популярных компьютерных игр.
- **Бонусы** – шкурки для Winamp'а, старые номера «СИ» в формате PDF, скринсейверы и многое другое.
- **Юмор** – забавные видеоролики, смешная реклама, flash-мультфильмы и прочее.
- **Галерея** – обои для рабочего стола, скриншоты и иллюстрации из игр.
- **Widescreen** – трейлеры новейших кинофильмов.
- **Видео** – игровые видеоролики, не вошедшие в видеочасть диска.
- **Киберспорт** – демо-записи, ролики и реплеи из популярных кибер-игр.
- **Драйверы** – программы для настройки «железа» вашего PC.

Q: Где найти ролики, указанные в содержании DVD?!

A: Внимательно посмотрите, на какой части диска они размещены. Если это DVD-часть, то вы получите к ним доступ, запустив диск на игровой приставке, бытовом DVD-плеере или DVD-приводе компьютера. Как это делается, подобно рассказано в «Инструкции» к видеочасти.

Q: Не читается диск! Что делать?!

A: Оцените его состояние: не заляпана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и придавить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, шлите на chirikov@gameland.ru письмо, в котором подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему.

ПОЛНЫЙ СПИСОК

Демо-версии:
Titan Quest

Дополнения для:
Battlefield 1942
Battlefield 2
Call of Duty 2
Counter-Strike: Source
Day of Defeat: Source
DOOM 3
Far Cry
GTA: San Andreas
Half-Life 2
Operation Flashpoint: Resistance
Quake 4
Racer
The Elder Scrolls III: Morrowind
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II
The Sims 2
Unreal Tournament 2004
Warhammer 40000: Dawn of War – Winter Assault

Патчи для:
Call of Duty 2 v.1.2 Rus
Falcon 4.0: Allied Force v1.0.6
Galactic Civilizations II: Dread Lords v1.11
Ghost Recon: Advanced Warfighter v1.06
Great Invasions 1.06c
Metalheart: Восстание репликантов v1.06.1
Star Wars Empire at War v1.04
Stubbs the Zombie v1.0.2
The Elder Scrolls IV: Oblivion v1.1.425 beta

Драйверы:
NVIDIA nForce 9.16 WHQL
Ati Catalyst 6.5 (beta)

Shareware (Freeware):
Chapaev 3D 0.05
Linii Slov 1.0
Evoluciya. kak stat prorabom 1.0
Xmas Blox 1.0
MAD CARS
TINY CARS 2
JIG-SWAP PUZZLE
ALIEN SHOOTER
Treasure Mole. Winter Vacation 1.0
Kalah 4.0
TURTLE ODYSSEY
Time For Kill 0.48
ABANDONED WELL
Multis 6.6
LAST GALAXY HERO
Pool 3D Training Edition 1.5
TANKS EVOLUTION
Russkiy biliard 1.091
Komputernaya Evoluciya 4.0
O, Bill Geits! 1.10
Millioner 2.2
Goroda
Ohota na lis 1.0
Shot Simulator 1.0b
Ratmaster 1.1

Widescreen:
The Barnyard
World Trade Center
A Scanner Darkly
Re-Cycle

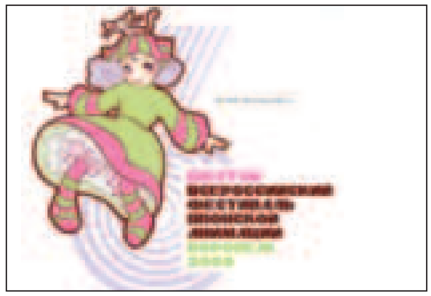
Софт:
Дистрибутив Антивируса Касперского Personal 5.0
Advanced Spyware Remover 1.87.24636
Anti Trojan Elite 3.6.8
SpyRemover 2.55
Trojan Remover 6.4.9
Download Accelerator Plus 8.0.7.0
Google Talk 1.0.0.92
BIOS Agent 3.52
Explanatory 1.51
Koap 1.0
ReNamer 3.30
Text2PhoneLite 2.2.12.235
Unlocker 1.8.3
Kalkulyator audiotrekov 1.0
MediaCoder 0.3.9 build 1852
MP3 Normalizer 1.03
All Media Fixer 6.1
AnyReader 1.4
FileRescue Pro 2.0.0.315
R-Undelete 2.1 build 121055
VirtualDub-MPEG2 1.6.14 build 24417

Видеоролики:
Dance Dance Revolution Universe
Super Monkey Ball Adventure
Lego Star Wars 2 The Original Trilogy
The Legend of Zelda: Twilight Princess
Armored Core 4
Sid Meier's Civilization IV: Warlords
Ridge Racer 7
Reservoir Dogs
Mortal Kombat Aramageddon
Fable 2
WWE SmackDown! vs RAW 2007
Silent Hill Origins
Sam & Max

БАНЗАЙ!

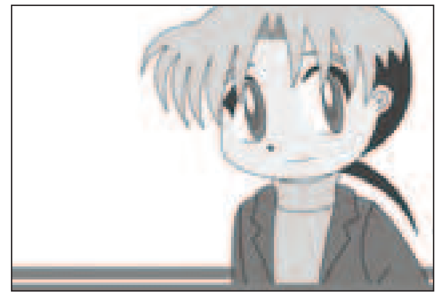
ВНИМАНИЕ!
«Банзай!» временно переехал на PC-часть нашего диска.

Аниме-клипы



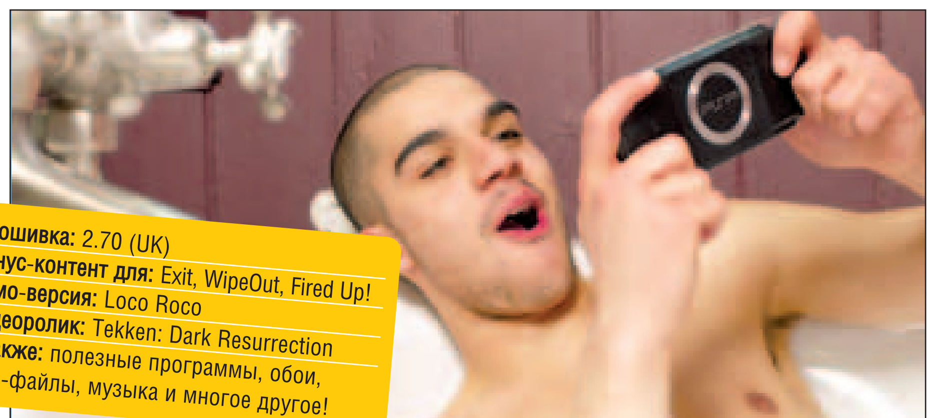
Именно эти клипы показывали на большом экране в рамках косплей-шоу в Воронеже на недавно завершившемся шестом аниме-фестивале.

Фестивальная хроника



История легендарного воронежского аниме-фестиваля в видеороликах – от самых первых (2000-2001 годы) до прошлогоднего, «пятого с половиной».

PSP-Zone: Джентльменский набор владельца



Прошивка: 2.70 (UK)
Бонус-контент для: Exit, WipeOut, Fired Up!
Демо-версия: Loco Roco
Видеоролик: Tekken: Dark Resurrection
А также: полезные программы, обои, save-файлы, музыка и многое другое!

В рамках дисковой рубрики PSP-Zone мы постоянно держим на DVD самую свежую версию прошивки, необходимый минимум программ-конвертеров (они пригодятся для чтения книг, просмотра видео и тысячи прочих полезных дел), а также выкладываем обои для рабочего стола, демо-версии новейших игр, а заодно save-файлы, add-on'ы и видеоролики – все для вас!

ВИДЕОРЕПОРТАЖ

КРИ 2006, часть вторая

Во второй серии нашего фильма с Конференции Разработчиков Игр вас ждут только самые интересные интервью. Мы встретились с разработчиками игры «Анабиоз: Сон разума», поговорили с Яной Боцман и Дмитрием Городецким (известными под псевдонимом «Александр Зорич») о проекте «Завтра Война», что создается по мотивам их книжной трилогии, взяли интервью у Сергея Лукьяненко, представлявшего игру «Линия грез», действие которой развернется в знакомом нам по книгам писателя мире... В общем, не скучно. Отдельное представление – церемония награждения лучших игр выставки, ее вы тоже увидите в этом фильме.
И напоследок, «по горячим следам» – комментарии Михаила Разумкина и Олега Полянского прямиком из редакции.



С прошлого номера всех читателей «Страны Игр» взяла под свою защиту Лаборатория Касперского. На диске вы найдете дистрибутив Антивируса Касперского Personal 5.0 и электронный файл-ключ, дающий право бесплатного использования в течение целого месяца (необходим в процессе инсталляции). В следующем номере (через две недели) мы обновим их, дав вам новые тридцать дней защиты от вирусов. А через месяц – снова выложим дистрибутив и ключ.

ДОПОЛНЕНИЯ

The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II

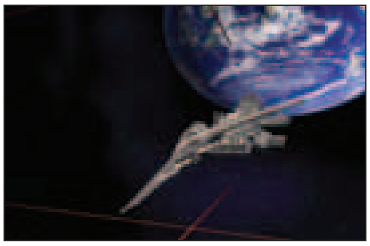




Свершилось то, что должно было свершиться. С появлением продолжения стратегии The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth, работы над картами к первой части игры фактически прекратились. Последняя появилась в марте и, похоже, больше ничего ждать не стоит. Но это не повод грустить: одновременно с остановкой работы над дополнениями к первой части игры как грибы после дождя стали появляться карты к The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II. Те две карты, что попали в нынешнюю подборку, – лишь начало. Первая работа, Rhovanion Choke Point, представляет собой неплохую дуэльную площадку. Противники здесь расставлены по углам, так что время отстроиться есть. Вторая, The Green Rivers, – попросторнее, она рассчитана на четверых игроков.

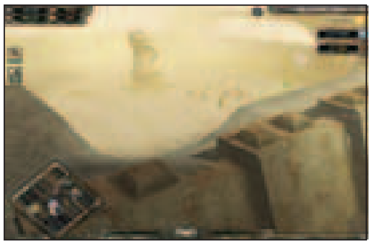
Battlefield 1942





Судя по всему, проводы Battlefield 1942 на заслуженный отдых будут долгими. Не исключено, что прощаться придется едва ли не до осени, ибо финальные версии модификаций выпустил добрый десяток команд. Одним из модов, который окончательно простился со старым движком, стал Stargate BFM. Создатели этой весьма неплохой модификации выкатили Stargate BFM версии 0.3 Final. Напомним, что создана она по мотивам сериала Stargate, у нас известного как «Звездные врата». Нельзя сказать, что Stargate BFM 0.3 Final находится на высочайшем уровне качества, но на роль твердого середняка он точно тянет. Создателям мода удалось сделать обе стороны абсолютно разными не только по внешнему виду, но и по тактике, выдержав при этом баланс. Именно так: люди ничуть не уступают, казалось бы, более продвинутым Гуаулдам.

Warhammer 40000: Dawn of War - Winter Assault





Вашему вниманию предлагается Lights of the Warp pack 1.0, неплохой мини-мод от французского поклонника Dawn of War. Благодаря ему набор пехоты значительно преобразился – особенно это касается Хаоса и Имперской Гвардии. Хаоты, к примеру, получили новых военачальников, переученных Терминаторов, а также псайкеров с промытыми мозгами. Старые юниты также видоизменены: в частности, пересмотрены их число и состав. Одним словом, здесь есть что посмотреть. Также ищите небольшой патчик для Lights of the Warp, плюс четыре отличные карты: No Man's Land, Outpost Macragge, Snowblind v2.1 и Valaans Hold. Особо советуем посмотреть на Outpost Macragge: с самого начала игрок обладает на этой карте довольно мощной армией. Конечно, в каждом отряде всего один морпех, но это, сами понимаете, дело поправимое, вопрос лишь во времени.

Call of Duty 2





Появление нового и одновременно первого по-настоящему серьезного патча для Call of Duty 2 не осталось незамеченным поклонниками серии. Сообщество, фактически байкотировавшее новую игру из-за странной политики разработчиков и издателей, наконец-то проснулось и начало ваять нечто-то более серьезное, чем банальные переделки стандартных локаций, не слишком-то подходящих для сетевой игры. В этот раз мы предлагаем вам три карты, каждая из которых является стопроцентно новой работой. Первая, mp_Borisovka BETA 1.0, приглашает нас повоевать в заснеженном русском городке. Вторая, mp_Hill24, буквально изрыта всевозможными ходами – любители побегать под землей останутся довольны. Третья, mp_Kalsingrad v2, наверняка придется по душе тем, кто любит бои в городских условиях, где что ни шаг – сплошь руины да развалины.

СОФТ

бесплатные (или условно бесплатные) программы для всех пользователей персональных компьютеров

All Media Fixer 6.1

Эта программа поможет вам восстановить испорченные медиа-файлы. Лечит повреждения у файлов, закачанных лишь частично, не запускающихся, зависающих. Поддерживет большинство современных форматов: WMA, WMV, DVD, VCD, MPEG, WAVE, JPEG, BMP и другие. Удобный и функциональный интерфейс – просто укажите файл, и утилита сама его исправит!

VirtualDub-MPEG2 1.6.14 build 24417

Новая версия популярнейшей программы для видеомонтажа VirtualDub. С ее помощью вы сможете захватывать видео через DirectShow и производить последующую обработку (пригодятся различные плагины). Данная версия в первую очередь предназначена для работы с файлами формата MPEG2; в комплекте имеются все необходимые фильтры.

ПАТЧИ

свежие «заплатки» для PC-игр

Galactic Civilizations II: Dread Lords (v1.11)

Наибольшие изменения коснулись AI. Разработчики предупреждают, что старые сейвы могут не работать, будьте внимательны!

The Elder Scrolls IV: Oblivion (v1.1.425 beta)

Поправлены ошибки, приводившие к вылету игры, исправлен баг, когда животные и NPC не реагировали на героя, внесены поправки в тексты квестов.

Великие игры живут долго – порой даже дольше своих создателей. Им не дает умирать творчество поклонников, создающих все новые и новые моды. Их поддерживают трудолюбивые разработчики, у которых сохранилось великое множество идей. Все это – на нашем диске. Дважды в месяц. Только для вас.

Doom 3





Центральным файлом в этот раз стала одиночная кампания Event Horizon 1.2, названная так в честь космического корабля, на борту которого и разворачивается действие. Прямо по курсу – Нептун, в атмосфере которого и случилось непредвиденное: пилот погиб, вся команда куда-то исчезла, а в трюме происходит что-то необычное... Прохождение Event Horizon может показаться немного однообразным, но в реальности создателю мода удалось добиться неплохого баланса. Конечно, не всем понравится бежать в хвостовую часть корабля и потом возвращаться обратно, но так уж задумано. Также ищите на диске отличную сетевую карту Incubation Machine Edition Beta 2.3. Эта работа уже мелькала на наших дисках (тогда она предназначалась для Resurrection of Evil), но с тех пор успела заметно похорошеть.

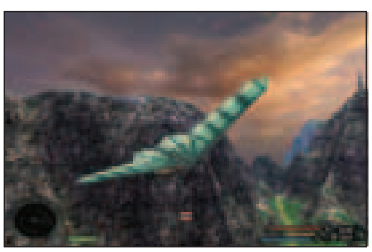
Half-Life 2





Центральное место в разделе Half-Life 2 занимает Minerva: Metastasis 2. Действие этой прекрасной мини-кампании начинается с высадки человека-с-монтировкой на небольшой островок. Для такого крохотного клочка суши здесь явно наблюдается перебор солдат Комбайна, и это неспроста. Под поверхностью острова скрывается фабрика, на которой производят хэдкрабов и прочую нечисть. Заодно вас ждет еще одна отличная мини-кампания, Prison Break v1. На фоне конкурентов она смотрится весьма необычно. Итак, Комбайны умудрились-таки бросить Гордона за решетку. Опрометчиво! Небольшая пробежка, одна красная кнопка поблизости – и вот уже в тюрьме начинается переполох. Теперь бравого ученого, как прежде, ничто не остановит, и он наконец сможет поквитаться с главным своим врагом.

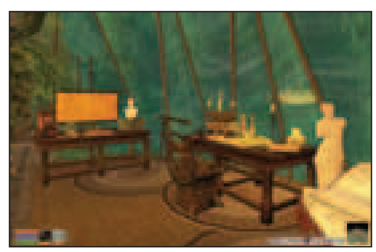
Far Cry





Любителям одиночных миссий мы приготовили отличную карту – Ascent 1.1. В отличие от других карт одиночного режима, на Ascent 1.1 хорошее оружие появляется очень быстро, благо, и врагов тут более чем достаточно. По сюжетной прихоти игроку придется обойти все вершины местного острова, попутно отстреливая наемников и прочие вертолеты. Помимо этого, ищите еще четыре сетевые карты: mp_House of Pain v2, mp_Oldswamp, mp_River Addict и mp_Spider. Среди них особое внимание стоит уделить mp_House of Pain v2; главной ее особенностью является хитрая система телепортов. С ними держите ухо востро и будьте предельно аккуратны, иначе окажетесь в полукилометре над землей – такой твердой и неприветливой. Не меньший интерес вызовет и mp_Spider – крохотная арена, дизайн которой коренным образом отличается от привычной Far Cry.

The Elder Scrolls III: Morrowind

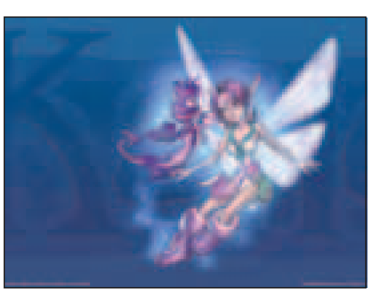




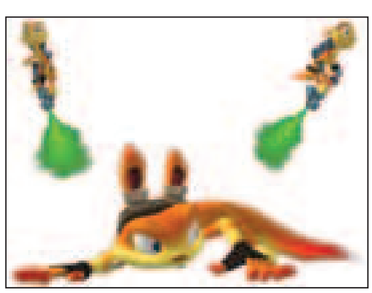
В то время как поклонники серии The Elder Scrolls обживают Oblivion, создатели плагинов для Morrowind потихоньку достают из закромов все самое лакомое. Безусловно, наибольший интерес в нынешней подборке вызывает Pearl Palace 1.0 – вероятно, самый «увесистый» в плане контента домик за всю историю Morrowind. Попасть в «жемчужину подводного мира» можно при помощи проводника, который стоит на площади Хла Оуда. Не заметить его невозможно, уж поверьте!
Домик получился действительно впечатляющий: здесь можно найти множество всевозможных помещений – от библиотеки до ванной комнаты. Самое же интересное – как оформлен Pearl Palace 1.0, одно слово – великолепно! Подобной красоты в этой игре еще не встречалось.
Также ищите на этом июньском диске плагины Shadow's Armoury, Vivec Flat 2.01 и Westly's High Elf Male Headpack.

ГАЛЕРЕЯ

На диске расположились не только видеоматериалы и игры. Каждый номер мы наполняем раздел «Галерея» обоями, скриншотами и просто картинками к статьям в номере. Наслаждайтесь!



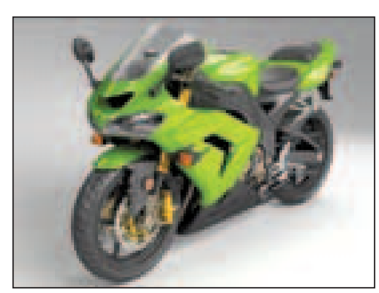
Обои для рабочего стола



Иллюстрации



Скриншоты



Фотоматериалы



CRYSIS


МНОГИЕ ГРАФИЧЕСКИЕ ЭФФЕКТЫ CRYSIS ДО СИХ ПОР ИСПОЛЬЗОВАЛИСЬ ТОЛЬКО В FMV-РОЛИКАХ.



Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

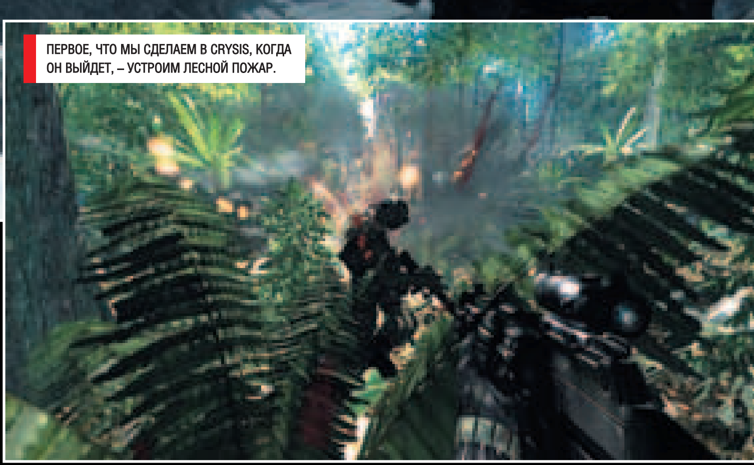


ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	FPS
ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	Crytek
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 32
ДАТА ВЫХОДА:	конец 2006-го/начало 2007-го года

ОНЛАЙН:
http://www.electronicarts.co.uk/games/8456

E3 позади. Microsoft показала линейку игр второго поколения для Xbox 360, Sony – первые интерактивные бета-версии грядущих развлечений для PlayStation 3. Наверное, каждый посетитель почувствовал, как консоли нового поколения доминируют на выставке, вытесняя из поля зрения уходящие со сцены приставки, а вместе с ними и PC. На этом для кого-то печальном, для кого-то радужном фоне выделялась одна игра: последний оплот «персоналок» и незыблемый бастион игр для Windows, единственный PC-шутер, готовый уложить на лопатки любое технологическое демо с консолей нового поколения. Его разрабатывает Crytek, молодая немецкая команда, которая огорошила игровой мир феноменальной Far Cry. Он использует технологии DirectX 10, он оптимизирован для Windows Vista. Скажите, как его зовут?

Ошибиться невозможно: это любимый наш Crysis, успевший несколько раз засветиться в «Галерее». Команда Crytek под управлением трех братьев Йерли ушла из-под опеки Ubisoft, оставив издателю права на вечное использование движка CryENGINE и названия Far Cry. Кстати, сам Far Cry остается единственной игрой, от начала и до конца созданной в Crytek; консольные продолжения Far Cry Instincts, Far Cry Instincts Evolution и Far Cry Instincts Predator создавались в Ubisoft Montreal. После этого немцы сделали ход конем, открестились от девических похождений с Ubisoft и сочетались узами стратегического партнерства с Electronic Arts. Поэтому назвать свою следующую игру Far Cry 2 разработчики не смогли бы при всем желании. Пришлось идти в обход: словечко Crysis произошло, конечно, от английского crisis («кризис») с хитрым намеком на Far Cry. То есть, вроде как это новый Far Cry, а вроде и



ПЕРВОЕ, ЧТО МЫ СДЕЛАЕМ В CRYSIS, КОГДА ОН ВЫЙДЕТ, – УСТРОИМ ЛЕСНОЙ ПОЖАР.

Crysis на Xbox 360 и PS3?

Если разбудить любого сотрудника Crytek в два часа ночи и грозно спросить, выйдет ли Crysis на консолях, он мгновенно ответит заученной фразой: «Ни в коем случае! Crysis – наш манифест PC-гейминга, дань потрясающей, постоянно изменяющейся платформе, оружие победы над PS3 и Xbox 360!» Но вот интересная деталь: все желающие могут приобрести лицензию на использование CryENGINE 2 на любой платформе, будь то PC, Xbox 360 или PS3. Другими словами, сам движок позволяет в два счета портировать Crysis на приставки следующего поколения. И, по секрету всему свету, мы ни секунды не сомневаемся: представители Microsoft раструбят по всему миру, что «красоты Crysis стали возможны только благодаря Windows Vista», а потом игра без шума и гама появится на консолях. Дайте только срок.

История вопроса


Far Cry (2004)


Far Cry Instincts: Predator (2006)


Crysis (2007)

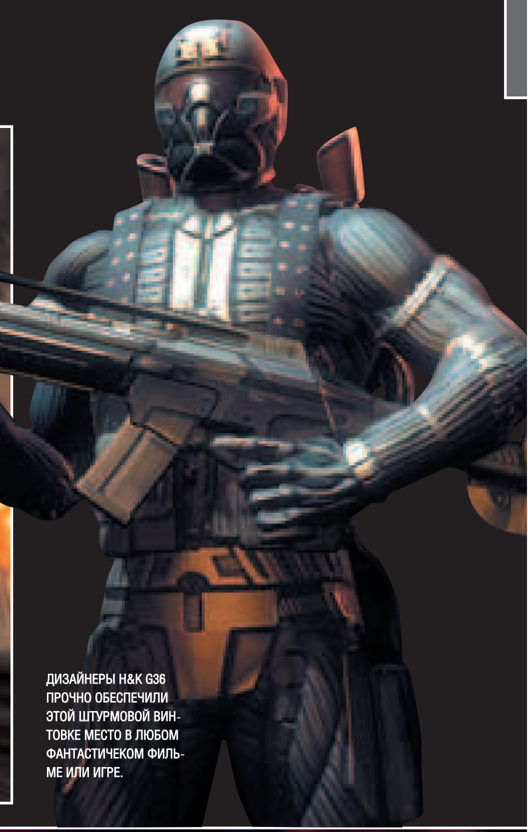

ЛУЧШАЯ ГРАФИКА НА ПРОШЕДШЕЙ E3, И ТОЧКА. ДАЖЕ СКРИНШОТЫ С MGS4 РЯДОМ НЕ СТОЯЛИ.

нет. С ходу не разберешься. Впервые игру представили общественности на конференции разработчиков GDC в марте этого года. Недлинный, но впечатляющий ролик продемонстрировал: а) мужиков в джунглях и б) одинокий остров в море. «Ага, – подумали зрители хором, – понятно, откуда ветер дует. Это Far Cry, только с другим названием». Двумя месяцами позже я сижу с Цеватом Йерли, ведущим дизайнером и режиссером Crysis (в прошлом – ведущим дизайнером и режиссером Far Cry), в лондонском офисе, где игру показывают европейской прессе. «Far Cry был нашим первенцем, – объясняет Цеват. – Конечно, мы допустили кое-какие ошибки. И мы учимся. Мы подвели черту: с одной стороны, собрали удачные идеи и развили их, с другой стороны, вычеркнули то, что не понравилось игрокам. Так появился Crysis».

Цеват не в восторге от предложения «один мужик стреляет в других мужиков в джунглях», в которое отлично укладывается сюжет Far Cry. Обстоятельства изменились, и от фильма категории «Б» сценаристы шагнули к эпической боевой фантастике. (Читатель, который на дух не переносит спойлеры, захочет пропустить этот абзац, где в тезисах изложен сюжет Crysis от первой до последней заставки.) Итак, 2019 год. На Землю падает многокилометровый метеорит, и – и кто бы мог подумать, точнехонько на тропический остров. Северная Корея отправляет к месту происшествия

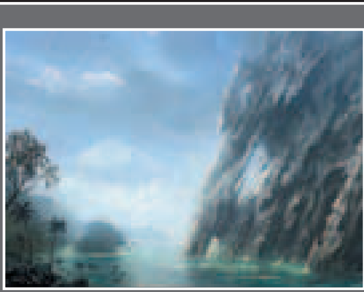
2019 год. На Землю падает многокилометровый метеорит, и – кто бы мог подумать, точнехонько на тропический остров.

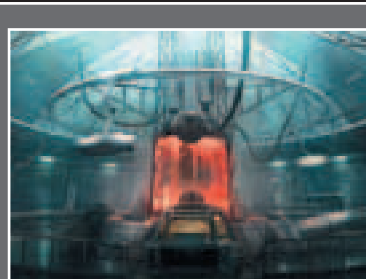

ВОТ ИЗ-ЗА ТАКИХ СЦЕН ВСЕ ГОВОРЯТ, ЧТО CRYSIS ПОХОЖ НА «ВОЙНУ МИРОВ». НА АМЕРИКАНСКИЙ АВИАНОСЕЦ НАПАДАЕТ ОГРОМНЫЙ МАРСИАНСКИЙ... КТО?

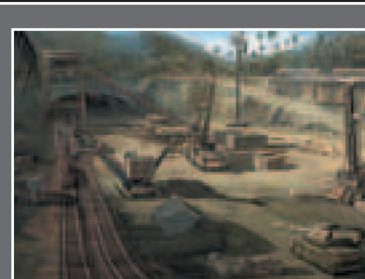

ДИЗАЙНЕРЫ H&K G36 ПРОЧНО ОБЕСПЕЧИЛИ ЭТОЙ ШТУРМОВОЙ ВИНТОВКЕ МЕСТО В ЛЮБОМ ФАНТАСТИЧЕКОМ ФИЛЬМЕ ИЛИ ИГРЕ.

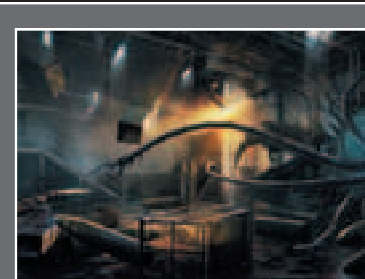


ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ НА МАРЕВО ПОД ДВИГАТЕЛЯМИ САМОЛЕТА. НОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ПОДЧАС НЕЗАМЕТНЫ, НО СУЩЕСТВЕННО ВЛИЯЮТ НА ВСЮ КАРТИНУ.







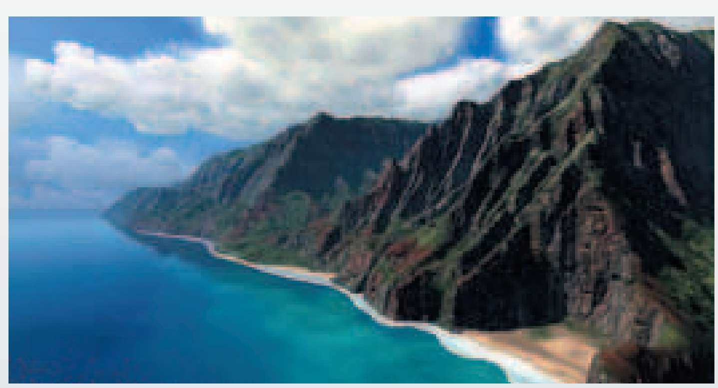


вооруженные силы быстрого реагирования. В ответ Соединенные Штаты командируют разведывательный спецотряд, и вы – один из солдат. Боевая задача: узнать, почему переполошились корейцы, установить природу метеорита. Первую часть игры вы, таким образом, проводите в перестрелках со злодеями-коммунистами. Расстановка сил моментально меняется, когда в начале второй главы метеорит обдает половину острова ледяной волной с температурой, близкой к абсолютному нулю. Половина корейцев погибает мгновенно, ваш отряд ретируется на авианосец ВМС США. «Метеорит» открывается и обнажает (сюрприз! сюрприз!) боевой корабль пришельцев. Наружу выступают отряды левитирующих инопланетных гостей и десятки громадных боевых машин-«хантеров». Один из них топит авианосец (эту сцену можно было пройти на E3), отряд спасается на транспортном самолете и оказывается в щекотливом положении на плацдарме космических захватчиков. В третьей, финальной части люди пробиваются в корабль пришельцев и ведут войну на территории противника, в невесомости. Потом финал, триумфальная победа. Одинокий защитник Земли пускает пулю в щитколобую, обросшую ложноножками пасть свинобрюхого цульпата пришельцев (последнее предложение полностью выдумано автором. – *Прим. ред.*). «И хотя люди обязательно выйдут победителями, последняя битва поставит больше вопросов, чем даст ответов», – обещает Цеват.

Если вы пропустили прошлый абзац и не хотите узнать подробности трагической кончины свинобрюхого цульпата, то добро пожаловать. Спойлерам – от ворот поворот. Цеват Йерли еще раз анализирует работу команды над Far Cry: «Первая половина игры всем понравилась куда больше, чем вторая. Сначала иг-

Чего мы не видели

Разработчики не спешат открывать карты; многие достижения движка Crysis до сих пор не были показаны на демонстрациях. Например, стихийные бедствия – пресс-релиз обещает «торнадо, оползни, заморозки и землетрясения». Землетрясение на «лесной» карте в FPS, в «живом, изменчивом мире»? Обязательно проверим после релиза. Кстати, передвигаться по острову, вокруг острова и над островом можно на «грузовиках, танках, лодках и вертолетах». Технику пока тоже держат в секрете, не показывают.



Технология против геймплея

Crytek ставит во главу угла графику и пускает геймплей на самотек? Ни в коем случае. Цеват Йерли оправдывается: «Технология всегда должна служить геймплею, как математика – физике. Если технология не отразится на геймплее, мы не будем тратить на нее время. Например, если технология позволяет создавать разрушаемые объекты – пусть это будет неотъемлемой частью игры. Если это динамические тени – дайте игроку шанс найти врага, случайно заметив его тень. Если мы делаем объемные облака – дайте мне воздушную битву!»



ПОСЛЕ ГОРЯЧЕЙ БИТВЫ ЧАЩА ПРЕВРАЩАЕТСЯ В АККУРАТНУЮ ОПУШКУ.

рок сражался с людьми, которых можно перехитрить. Ближе к финалу появлялись мутанты и геймплей из «интеллектуального» превращался в «реактивный» – кто первый нажал на курок, того и тапки. Это было не лучшее наше решение». Первоочередная задача гейм-дизайна Crysis: дать игроку инструменты, с помощью которых он мог бы решить любую задачу разными способами. Например, военный экзо-костюм главного героя работает в нескольких режимах. Повысьте скорость – и персонаж будет ловчее уклоняться от пуль и быстрее бегать. Переведите костюм в режим «силы», и сможете поднимать сверхтяжелое оружие и переламывать деревья ударом ноги. Поставьте на «защиту», и превратитесь в непоборотливый ходящий танк. Настраивать можно не только костюм, но и каждый вид оружия: герой разворачивает винтовку боком, и вы видите на ее корпусе несколько переключателей. Один выбирает режим стрельбы, другой тип амуниции (обычные пули, усыпляющие ампулы или безвредные радиомаячки), третий, например, дальность прицеливания. Сущность геймплея Crysis в том, чтобы сначала перехитрить, и только потом победить противников. Именно поэтому кампания разбита на три совсем разные главы. Как только вы научитесь побеждать в одних условиях, сюжет делает крутой поворот, и вы снова оказываетесь в незнакомом мире в поисках решения.

И если в сингле вполне можно проштрафиться раз-другой, то многопользовательские режимы ошибок не прощают. Команда вынесла важные уроки из разработки Far Cry, теперь немцы трудятся над четырьмя базовыми мультиплеерными режимами: Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag и Power Struggle («Битва за власть»). И если с первыми тремя все ясно, то о последнем Цеват рассказывает в красках: «Это режим для настоящих геймеров. Американцы против корейцев, каждая сторона старается захватить артефакты пришельцев и принести их себе на базу. В награду за успешные действия они могут открыть новые виды оружия и навыки». Не очень понятно, не правда ли? «Ох, потом сами увидите. Будет здорово», – ставит точку Цеват.

Столько сказав об игре, мы до сих пор не коснулись главного – графики. Существенное замечание: история не будет разворачиваться на одном огромном острове. Место действия Crysis разбито на несколько гигантских, но вполне ограниченных уровней. Зато как эти уровни выглядят –



НА ВОЕННОЙ БАЗЕ ГРАФИКА КАЖЕТСЯ УЖЕ НЕ ТАКОЙ ПОТРЯСАЮЩЕЙ, НО ПАРУ ПЕРЕДОВЫХ ЭФФЕКТОВ ОТЫСКАТЬ ВСЕГДА МОЖНО. НАПРИМЕР, ГЛЯНЬТЕ-КА НА БЛИКИ НА ВНУТРЕННЕЙ ПОВЕРХНОСТИ ОПТИЧЕСКОГО ПРИЦЕЛА.



МНОГИЕ НОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ СВЯЗАНЫ С БОЛЕЕ ТОЧНЫМ ОБСЧЕТОМ ЛУЧЕЙ СВЕТА. ПЕРЕЧИСЛИТЬ ИХ ВСЕ НЕПРОСТО, А ЭФФЕКТ НАЛИЦО: ВСПЫШКИ ВЫГЛЯДЯТ МЯГЧЕ И ЕСТЕСТВЕННЕЕ.

Mod-friendly

Каждый в Crytek понимает, что созданные пользователями модификации (моды) дарят игре вторую жизнь. За примерами далеко ходить не надо: моддерский сайт http://www.crymod.com и по сегодняшний день регулярно обновляется свежими картами и дополнениями для Far Cry, а владельцы консолей с детским восторгом клепают карты для Far Cry Instincts. Для Crysis разработчики выпустят «мощный и простой в освоении» набор инструментов, с помощью которых можно будет создавать карты как для сингла, так и для мультиплеера. Онлайн-коммьюнити, скорее всего, продолжит свое существование по адресу http://www.crymod.com.



Солдаты фортуны

Американцы отправляют на остров отряд разведчиков – и игрок вовсе не обязательно будет его командиром. Вернее, вообще не будет. Сослуживцы обладают так называемым «адаптационным ИИ», который следит за действиями игрока и повторяет их. Другими словами, если вы заляжете в укрытие, они залягут рядом. Если вы выскочите и откроете стрельбу, они последуют вашему примеру. И, кроме того, каждый товарищ в Crysis живет только один раз. Если кого-то убили – это трагедия. Воскресить дурня невозможно – играйте в неполном составе, как сказал бы хоккейный комментатор. Финальная заставка будет различна в зависимости от того, кто смог остаться в живых.





– БАЗА, МЕНЯ ОКРУЖИЛИ, ЧТО ДЕЛАТЬ?
– ПАНИКОВА-А-АТЬ!



ЛЮДИ В ИСПОЛНЕНИИ CRYTEK ВСЕ ЕЩЕ СТРАДАЮТ КУКОЛЬНОСТЬЮ.

залюбуешься. Полный список использованных разработчиками технологий с описанием эффекта каждой можно было бы издавать специальным приложением объемом в несколько выпусков «СИ-Бульвар». Вот лишь некоторые: Soft Vegetation Bending («мягкие листья» – трава и листья гнутся под тяжестью), Destructible Vegetation («разрушаемые деревья» – название говорит само за себя), High Dynamic Range Rendering (HDR, «рендеринг с широким динамическим диапазоном» – делает свет мягким и подчеркивает детали в ярко освещенных и темных объектах), Volumetric Clouds («объемные облака» – их можно пролетать насквозь), Soft Shadows («мягкие тени» – более реалистичные тени с учетом диффузии световых лучей), Real-time Ambient Maps (затрудняемся перевести название на русский язык. Суть технологии, однако, заключается в покрытии уровня рассеянным светом, благодаря чему освещение выглядит более естественным), Sub Surface Scattering («глубинное рассеивание» – движок обсчитывает те лучи света, которые проникают внутрь материала, отражаются и выходят наружу), Depth of Field («эффект глубины резкости» – если вы сосредоточите внимание на объекте, который расположен слишком близко, то дальние предметы будут изображены не в фокусе). Crysis в действии выглядит именно так, как на наших скриншотах, – сложно поверить, но это, как говорится, фактический факт.

Будет ли вся эта красота доступна только обладателям DirectX 10 и Windows Vista? Нет и нет. И еще раз нет. Разработчики показывали нам игру на DirectX 9 и видеосистеме текущего поколения – Crysis выглядел точно так потрясно, как на скриншотах. В Windows Vista и DirectX 10, однако, игра будет работать несколько быстрее (за счет того, что из DirectX 10 вычищен код для обратной совместимости; для запуска старых игр с Vista будет поставляться еще и специальная версия DirectX 9). Кроме того, DirectX 10 добавит некоторые малозначительные и едва заметные эффекты. Например, когда огромный хантер рычит на вас из-за дымовой завесы, под DirectX 10 вы увидите, как колышется дым от «дыхания» машины. В версии для DirectX 9 этого эффекта нет. Не могу удержаться, задаю Цевату вопрос, который вертится на языке: «Простите, это же спилберговская «Война миров», один к одному! Признавайтесь, оттуда «черпали вдохновение»?» – «Ох, больной вопрос, – сокрушается Цеват. – Когда мы начали разработку Crysis, фильма «Война миров» еще в помине не было. Если мы что и брали за основу, то скорее это «День независимости» Роланда Эммериха. Так уж получилось, что пришельцы у нас и у Спилберга выглядят похоже – знаете, многие удачные идеи приходили в головы разным людям одновременно».

Конечно, Crysis, блокбастер из блокбастеров, станет весомым аргументом в пользу обновления операционных мозгов компьютера. Мой собеседник объясняет политику Crytek и EA: «Мы не будем ждать Windows Vista. Если Crysis будет готов раньше, а Microsoft задержит выпуск ОС, то мы отправим игру в продажу до появления Vista. И мы не будем делать две разные версии. Если вы устанавливаете Crysis под Windows XP или под любой другой старой операционной системой, игра подстраивается под DirectX 9. Если у вас Windows Vista, мастер установки выберет другие файлы. В любом случае, все будущие стандарты нам известны и мы не зависим от Microsoft. Ничто не помешает нам выпустить Crysis тогда и только тогда, когда он будет готов». ■



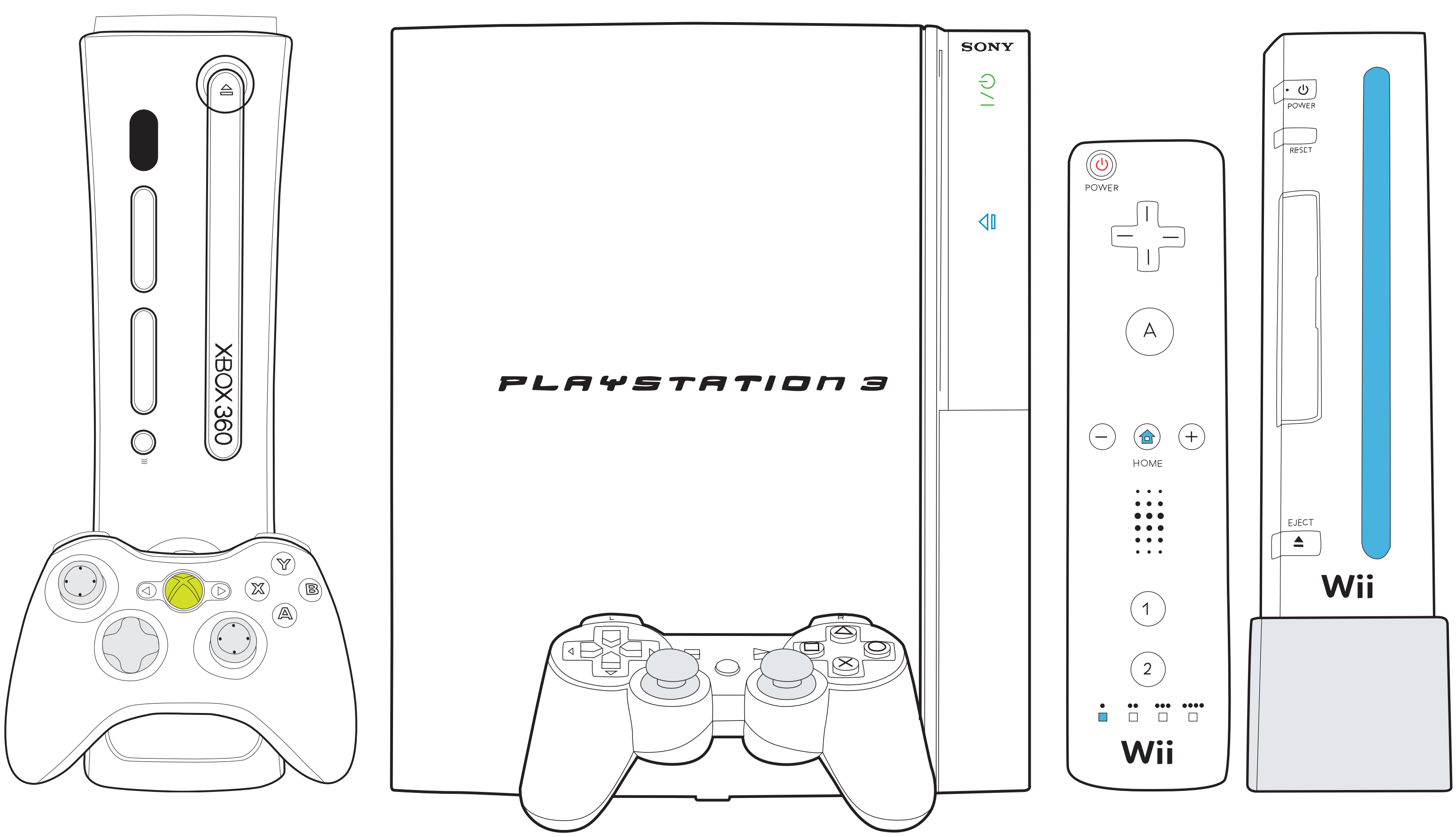
КАМСКИЙ АВТОМОБИЛЬНЫЙ ЗАВОД К 2019 ГОДУ ПЕРЕШЕЛ НА ВЫПУСК ГРУЗОВИКОВ «ТАЙФУН» (НАЗВАНИЕ ЯСНО ЧИТАЕТСЯ НА КАБИНЕ).



КОНСОЛИ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Xbox 360
PlayStation 3
Nintendo Wii

Ровно год назад мы рассказывали о первом раунде битвы приставок нового поколения. На E3 2005 Microsoft показала Xbox 360 и демо-версии игр для нее, Sony ограничилась техническими характеристиками и видео из грядущих хитов, а Nintendo и вовсе отделалась смутными намеками. За прошедшие двенадцать месяцев Xbox 360 успела поступить в продажу и разойтись по всему миру в количестве трех с лишним миллионов копий. В сентябре 2005 года на выставке Tokyo Game Show был представлен уникальный контроллер приставки Nintendo Revolution. Он, если не помните, очень похож на обычный пульт от телевизора и нашпигован датчиками, отслеживающими его положение в пространстве. Однако вплоть до E3 2006 никаких реально работающих игр для PlayStation 3 и Revolution публике представлено не было. И даже если журналистам удавалось на них посмотреть (мы, например, видели Monster Kingdom для PS3), писать об этом было запрещено под страхом смертной казни. Высказывались опасения, что к E3 ни Sony, ни Nintendo не успеют подготовить достаточное количество демо-версий. Но они были напрасными. Лидеры игровой индустрии раскрыли карты – теперь мы знаем практически все о Xbox 360, PlayStation 3 и Nintendo Wii (раньше известной под кодовым названием Revolution).



Автор:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru



SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

Первой в Лос-Анджелесе отстрелялась Sony. 500 долларов за дешевую версию PlayStation 3, 600 – за дорогую. Это в США, а в Европе – 500 и 600 евро. Примерно таких цифр и ожидали аналитики. Уточним, что, по их мнению, производство одной PS3 обойдется Sony почти в 800 долларов, а бытовые плееры стандарта Blu-Ray будут стоить в районе 1000 долларов. Так что с геймерами поступили еще по-божески. Но так хотелось поверить в чудо! Вся пресс-конференция Sony Computer Entertainment не содержала ровным счетом никаких неожиданностей. Компания подтвердила большую часть своих прежних обещаний, но была скупа на приятные сюрпризы. Привод Blu-Ray, процессор Cell, изображение стандарта HDTV – обо всем этом было известно уже давным-давно. Некоторые сомнения вызывало наличие встроенного жесткого диска, но и здесь все в порядке. PlayStation 3 поступит в продажу в двух вариантах – с HDD на 20 Гбайт и 60 Гбайт. Это означает, что разработчики смогут делать игры, рассчитанные на активное использование диска. С Xbox 360 такой номер не пройдет – придется учитывать, что есть люди, пользующиеся только карточкой памяти. Что касается стандарта Blu-Ray, то стоит напомнить: на роль преемника DVD претендует не только Blu-Ray, но и HD-DVD. Судя по всему, пока войну выигрывает вариант от Sony. Каз Хираи сообщил: «Пять из шести крупнейших голливудских студий, которые в сумме производят 80% всех фильмов, поддерживают Blu-Ray». Что ж, владельцы PlayStation 3 смогут посмотреть дома большую часть кинохитов в супервысоком качестве. Sony также пообещала, что приставка поступит в продажу одновременно по всему миру в ноябре сего года. До сих пор в подобные заявления верилось с трудом. Если помните, PSP до Европы добиралась девять с лишним месяцев. Но Microsoft удалось отправить в продажу Xbox 360 во всех трех регионах в течение месяца. У Sony






Genji 2


ФИЛ ХАРРИСОН СЧИТАЕТ, ЧТО ВИБРАЦИЯ В ДЖОЙПАДАХ ГЕЙМЕРАМ НЕ НУЖНА.

Две версии PlayStation 3

	Дешевая	Дорогая
Цена в США	500 долларов	600 долларов
Цена в Европе	500 евро	600 евро
HDD	20 Гбайт	60 Гбайт
Поддержка Wi-Fi	нет	есть
Поддержка HDMI	нет	есть
Поддержка Memory Stick	нет	есть

Из этого следует, что владельцы дешевой PlayStation 3 не смогут пользоваться беспроводными джойпадами (они соединяются по Wi-Fi), наслаждаться картинкой в высоком разрешении (необходим порт HDMI) и скачивать файлы на флэш-карты Memory Stick. Впрочем, стоит напомнить – телевизоры, поддерживающие HDMI, стоят в районе двух-трех тысяч долларов, и вряд ли их владельцам придет в голову сэкономить сотню на PlayStation 3.

теперь нет иного выхода – иначе она потеряет лицо. До пресс-конференции существовали опасения, что лишь немногие студии успели начать работу над играми для PlayStation 3. Хираи сообщил, что 208 разработчиков в 11 странах мира уже вовсю корпят над грядущими хитами.

Однако с конкретными играми у Sony были проблемы. Когда на сцену вышел Кадзунори Ямаути из Polyphony Digital, мы ожидали, что он покажет нам Grand Turismo 5. А получили Gran Turismo HD – портированную на PS3 обычную Gran Turismo 4. Игра работает в разрешении 1920x1080p и выглядит куда лучше по сравнению с версией для PlayStation 2. Но все модели машин, людей и объектов на трассе – такие же, как были раньше. В итоге игра, скорее, подпортила имидж PlayStation 3, чем продемонстрировала ее мощь. Ведь не все геймеры, увидев видеоролик, поймут, что это лишь проба пера, а не реальный проект для приставки нового поколения. Gran Turismo HD было уделено несуразно много времени, Ямаути для сравнения показал предыдущие части гонок. Понятное дело, что самая первая смотрелась абсолютно архаичной, но вряд ли уместно было сравнивать PlayStation 3 с приставкой двенадцатилетней давности.

«Новое поколение придет тогда, когда нам будет угодно», – сообщил Каз Хираи, намекая на то, что Xbox 360 – «ненастоящая приставка» поколения. Но ничто из показанного не свидетельствует о реальных технических различиях между двумя платформами. Можно даже сказать, что пока PlayStation 3 выглядит даже менее привлекательно, чем Xbox 360.

В прошлом году, напомним, Sony продемонстрировала миру «самую мощную в истории игровую платформу». Ролик Killzone 2 показал, что графика на PlayStation 3 куда совершеннее, чем у конкурентов. Громкие анонсы, вроде Devil May Cry 4 и Metal Gear Solid 4 доказывали, что и игры на ней будут самые лучшие. Прошел год, и рекламный пузырь Sony лопнул. Жонглирование звучными названиями, вроде Cell, Blu-ray и RSX, уже порядком надоело. «Скандалы», связанные с тем, что видео из Killzone 2 и Metal Gear Solid 4 называли фальшивкой, с трудом удалось замять. И что? Все могут без особых проблем убедиться в том, что реальные игры для PlayStation 3 выглядят совсем по-другому. Даже новый ролик Metal Gear Solid 4 не произвел особенного фурора, не в пример знаменитой презентации этой же игры на Tokyo Game Show. Тогда она в одиночку затмила все, что только могла предложить Microsoft на Xbox 360.

Поймите меня правильно – речь не идет о том, что игровая библиотека у PlayStation 3 не будет достаточно привлекательной. Услышав на пресс-конференции Square Enix об анонсе сразу двух Final Fantasy XIII («просто» и Versus), я воскликнул: «О будущем PlayStation 3 можно не беспокоиться!» Но уже сейчас ясно – Devil May Cry 4, Final Fantasy XIII и Metal Gear Solid 4 в продажу поступят не раньше конца 2007 года. У Xbox 360 будет время для разгона.

Идем дальше. В прошлом году Sony показала джойпад, который журналисты метко обозвали «бумерангом». Он никому не понравился, и Sony отказалась от него. Дескать, то был лишь неудачный прототип. Но вместо того чтобы предложить новый вариант, она вернулась к проверенному DualShock. Разве что слегка изменила форму шифтов и сделала все устройство легче.

С джойпадом связана самая большая сенсация пресс-конференции. В него добавили функции по отслеживанию движений. То бишь, джойпад «чувствует», когда его крутят в руках по любой из осей. На пресс-конференции показали авиасимулятор Warhawk, в котором самолетом управляют, просто поворачивая джойпад. Эксперты, и даже разработчики игр (например, руководитель Ubisoft Montreal), восприняли нововведение как слепое копирование идей Nintendo. Более того, выяснилось: независимые издательства узнали о том, каким будет джойпад PS3, на той же самой пресс-конференции. Все их игры рассчитаны на самый обычный DualShock. Можно биться об заклад, что, кроме Warhawk и еще пары игр от Sony, в ближайшие год-два нигде отслеживание движений на PlayStation 3 всерьез использоваться не будет. Однако я не удивлюсь, если Sony будет позиционировать его как одно из важнейших отличий PS3 от Xbox 360. Дес-

PSP vs DS, раунд три

Сравнить напрямую продажи PSP и DS сейчас не представляется возможным по одной простой причине. Sony оперирует количествами отправленных в магазины (shipped) консолей, а Nintendo сообщает прессе реальные данные о продажах конкретным геймерам, собранные независимыми аналитиками. Разница между первыми и вторыми равна количеству консолей, лежащих на складах магазинов.

По словам Каза Хираи, в Японии продано 4.7 млн. PSP, в Северной Америке – 6.39 млн., в Европе – 5.94 млн. В сумме – 17 миллионов с небольшим. На пресс-конференции Nintendo, однако, Сатору Ивата заявил, что DS разошелся тиражом в 16 млн., и это «по данным аналитиков, на миллионы больше, чем PSP».

Точные цифры известны только для Японии, и там ситуация следующая. Реально с начала года было продано 1.4 млн. DS lite и 800 тыс. обычной DS. PSP разошлась в количестве 700 тыс. При этом Nintendo могла добиться и большего успеха, но ее заводы банально не справляются с количеством заказов. До сих пор достать DS lite в Японии – большая проблема, в то время как PSP лежит в каждом магазине в больших количествах.

В США и Европе у PSP дела обстоят получше, но в любом случае DS оправилась от первоначального ступора и начинает уходить в отрыв от конкурента.

Heavenly Sword





НАЙДИТЕ ДЕСЯТЬ ОТЛИЧИЙ ОТ ДЖОЙПАДА PLAYSTATION 2.

кать, их консоль объединяет в себе достоинства Xbox 360 и Wii. Кроме того, она должна сгладить негативное впечатление от следующей новости. Оказывается, джойпады PlayStation 3 лишены функции Rumble. Вибрация позволяла полнее ощутить происходящее на экране, будь то схватка на мечах в экшне или сцена аварии в гонках, но теперь ее на консоли Sony не будет. И в этом смысле PS3 проигрывает прямому конкуренту – Xbox 360. Судя по всему, это связано с иском Immersion к Sony, о котором мы не раз рассказывали в бизнес-разделе новостей. Японский гигант отказался платить лицензионные отчисления за пользование технологией и лишился прав на нее. Microsoft заплатила, и вибрация у Xbox 360 есть. Вот так-то. Очень странной оказалась и ценовая политика Sony относительно двух версий PlayStation 3. Напомним, что Xbox 360 поставляется тоже в двух вариантах – облегченном Core и полном Premium. Главная проблема Core – отсутствие жесткого диска, необходимого для некоторых типов игр. И все же Core можно проапгрейдить, докупив необходимые аксессуары. Это недешево, но вполне реально. Что касается PS3, то жесткий диск появится в обоих вариантах (20 или 60 Гбайт). Более того – это будет обычный писишный HDD, и при желании можно будет сходить в компьютерный магазин и купить себе устройство любого объема. Однако в дешевой версии PS3 отсутствуют также порты для Memory Stick и, что гораздо важнее, порт HDMI, необходимый для вывода графики высокого разрешения. А именно последняя и является чуть ли не главным PR-преимуществом Sony перед Microsoft. Каз Хираи пытался защищать это решение: дескать, таких телевизоров у реальных потребителей пока очень мало. Возникает вопрос – а зачем тогда было делать приставку, возможностями которой никто толком не может воспользоваться? Действия Sony трудно назвать последовательными. Уже после пресс-конференции журналисты вчитались в пресс-релизы и выяснили, что под шумок Sony отказалась от многих своих обещаний. Например, год назад нам обещали возможность выводить разное изображение (и в высоком разрешении!) на два экрана одновременно. Не самая важная вещь, но все же любопытная. Теперь этого не будет. На прототипе приставки в прошлом году насчитали десяток с лишним разъемов для самых разных нужд, в финальной версии их всего три.
И все же главная проблема PlayStation 3 на выставке – отсутствие в каком-либо виде многих ожидаемых игр, вроде Killzone 2 и Devil May Cry 4. Неясно, какова будет стартовая линейка PlayStation 3. Нам обещали, что это будет «около пятнадцати игр» и что там будет Tekken 6 (на видео игра очень похожа по качеству графики на Dead or Alive 4). Для сравнения, Nintendo показала в рабочем состоянии все свои ключевые хиты. А ведь Wii и PlayStation 3 поступят в продажу практически одновременно.
Нельзя сказать, что Sony Computer Entertainment провалила выставку. Однако издательство не воспользовалось своим уникальным положением лидера рынка, не смогло извлечь выгоду из своего технологического превосходства (а по каким-то позициям даже умудрилось его утратить!). Вполне возможно, что, попытавшись «усидеть на двух стульях», то бишь уделять равное внимание и PS3, и PSP, компания попросту надорвалась. Внутренние студии – они ведь не резиновые, и не могут одновременно ваять много хитов для обеих платформ. Однако гигантская поддержка со стороны независимых издательств – тут и Ridge Racer 7 с Tekken 6 от Namco, и все та же Final Fantasy XII от Square Enix – рано или поздно сделает свое дело. Да и цена, глядишь, через год-два упадет. Вопрос в том, чего за это время успеют добиться Wii и Xbox 360.

Sony Computer Entertaiment под шумок отказалась от нескольких обещаний. А многие были разочарованы высокой ценой.


Resistance: Fall of Man

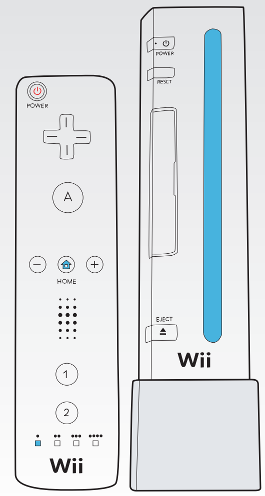

БЭНКЕЙ, ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ GENJI: DAWN OF THE SAMURAI ВСТРЕТИТСЯ ВАМ И В СИКВЕЛЕ.


Genji 2



NINTENDO

В этом году Nintendo арендовала не малый, а центральный зал кинотеатра Kodak Theatre, где обычно проводится церемония вручения «Оскара». И все равно желающих посмотреть на ее новую приставку оказалось куда больше, чем мест. Работники издательства очень жестко распределяли билеты на пресс-конференцию. Один человек – из России, один – с Украины, и все. В итоге русскоязычных геймеров представляли Алекс Птица из Gameplay и ваш покорный слуга. Все остальные были вынуждены читать отчеты о мероприятии на интернет-сайтах. GameSpot, IGN и другие монстры выкладывали их в реальном времени. Расположившись в зоне с кодовым названием Mushroom Kingdom, я включил Nintendo DS – и не зря. Пожалуй, это было единственное место на земле, где все чат-комнаты в программе Pictochat оказались забитыми до предела. Журналисты со всего мира обменивались набросанными за минуту-другую рисунками Марио, делились ожиданиями и просто дурачились. Они были счастливы – им предстояло увидеть живую Wii первыми.
Пресс-конференция началась с виртуального симфонического оркестра, которым дирижировал великолепный Сигеру Миямото. С помощью джойпада Nintendo Wii, разумеется. Под тему из The Legend of Zelda пресс-конференция была объявлена открытой. Первым делом Nintendo представила трейлер, демонстрирующий, КАК ЖЕ ИМЕННО надо играть на этой чертовой Nintendo Wii. Вот геймер крутит в руках пульт, имитируя движения рулевого колеса. И грузовик на экране повторяет его манипуляции. Другой парень машет джойпадом, как мечом, и герой на экране делает ровно то же. Затем он «стреляет» по экрану – и враги падают на землю один за другим. «Дулом пистолета» он приказывает оставшимся упасть на колени – и те подчиняются его команде. Графика нигде не впечатляла, однако стало ясно, как же именно надо играть на Wii. Зал зааплодировал.
Реджи Филс-Эйм, один из боссов американской Nintendo, объяснил,



ЭТОТ «ПУЛЬТ ОТ ТЕЛЕВИЗОРА» – И ЕСТЬ ТОТ САМЫЙ ВОЛШЕБНЫЙ ДЖОЙПАД WII, О КОТОРОМ ТАК МНОГО ГОВОРИЛИ. ОН ЛЕГКИЙ И ОЧЕНЬ УДОБНЫЙ.

Волшебная палочка

Джойпадом Wii можно размахивать из стороны в сторону, имитируя удары мечом. В гонках он успешно превращается в автомобильный руль. В платформерах – в лазерную указку. В шутерах от первого лица – в инопланетный бластер. Во всех играх к минимуму сводятся нажатия на кнопки. Почти все действия выполняются простым передвижением пульта в пространстве. Где-то им надо крутить, где-то – трясти. Руки совершенно не устают – пульт очень легкий, а размашистых движений практически не требуется.
Для начала я попробовал гонки Excite Truck. Первые две минуты было непривычно рулить поворотом джойпада – руки искали кнопки «влево» и «вправо». Но затем я привык, и дела пошли как по маслу. Более того – достаточно разобраться с управлением хотя бы одной игры для Wii, чтобы понять, как работает контроллер. Когда я взялся за Super Mario Galaxy, то с ходу разобрался, что к чему, добежал до конца уровня и с первой попытки завалил босса. Правда, в этой игре к пульту добавляется второй элемент – шарик с аналоговой рукояткой и парой кнопок. Вместе они напоминают нунчаки – и Nintendo уже официально приняла это название. Аналоговой рукояткой можно управлять передвижением Марио, с помощью пульта можно заставить его крутиться волчком – это основное атакующее действие. А указывая джойпадом на игровые объекты, можно решать головоломки.



Wii Sports





С ПОМОЩЬЮ «КЛАССИЧЕСКОГО» ДЖОЙПАДА МОЖНО БУДЕТ УПРАВЛЯТЬ ГЕРОЯМИ В «ОБЫЧНЫХ» ИГРАХ. НЕ ЗАБЫВАЙТЕ, ЧТО НА WII МОЖНО ЗАПУСТИТЬ ЛЮБОЙ ДИСК ДЛЯ GAMECUBE.





что его компания представила приставку не следующего поколения (next generation), а абсолютно нового (new generation). Дескать, теперь не так уж важно, как игра выглядит, главное – какие чувства она дарит. Это самое важное. «Playing is believing» – новый лозунг Nintendo. Практически вся пресс-конференция была посвящена демонстрации игр. Ни слова о технических характеристиках – только игры. Набор спортивных игр Wii Sports – теннис, гольф и бейсбол. Новый Mario – Super Mario Galaxy. Metroid Prime 3: Corription. Новая Warioware. Call of Duty 3. И, наконец, The Legend of Zelda: Twilight of Princess. Мы не раз писали в новостях о том, что Nintendo якобы собирается оптимизировать новую Zelda под возможности контроллера новой приставки. И это свершилось. Nintendo выпустит две версии The Legend of Zelda: Twilight of Princess – для GameCube и Wii. И обе поступят в продажу одновременно с самой Wii. Беспроигрышный ход.

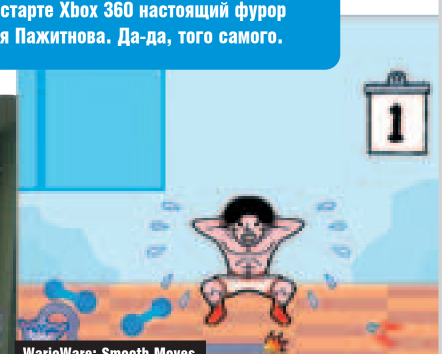
Реджи был, как всегда, эмоционален. Ведь журналисты скептически относились ко всем идеям компании в последние годы. Не понимали, чем так хороша DS, кому нужны Nintendogs. А время показало, что Nintendo была права. И на сей раз ей, дескать, «не требуется кому-либо что-либо доказывать». Действительно, на E3 компания привезла 27 играбельных версий проектов для Wii, и каждый смог лично оценить их и понять, что ему сулит новая приставка. Nintendo не определилась только с датой запуска и ценой. Лишь пообещала, что приставка точно поступит в продажу в последнем квартале этого года. Цена, судя по всему, будет той еще информационной бомбой, и ее компания намерена взорвать поближе к старту PlayStation 3. Возможно, в сентябре, на Tokyo Game Show.

Поддержка Wii со стороны независимых издательств не то чтобы сильно впечатляющая, но она куда лучше, чем у GameCube. Практически каждая компания готовит для Wii эксклюзив. Ubisoft – боевик Red Steel и осо-

Nintendo Virtual Console vs. Xbox Live Arcade

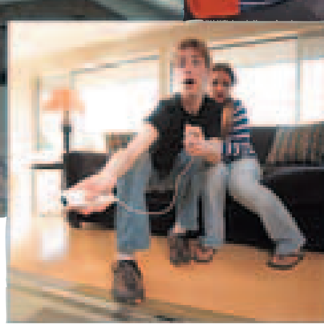
С помощью Nintendo Virtual Console геймеры смогут играть на Wii в любые проекты для NES, Super Nintendo, Nintendo 64 и GameCube. В первых трех случаях необходимые файлы будут скачиваться по Сети. Кроме того, будет доступен ограниченный набор «лучших» игр для приставок Sega Mega Drive и PC Engine. Наконец, Nintendo обещает, что под Virtual Console будут разрабатываться простенькие игры, вроде тех, что уже сейчас выходят для Xbox Live Arcade. Но все же главное – это хиты прошлых лет. На E3 посетителям стенда Nintendo предлагалось сыграть в Super Mario Bros. и Super Mario 64.

В вышеупомянутом сервисе для Xbox 360 ставка делается на порты аркадных хитов, вроде Contra или Street Fighter II, а также простенькие игры от небольших студий. Современные наследники «Тетриса» сейчас пользуются популярностью куда большей, нежели какие-нибудь клоны Grand Theft Auto. В среде PC-разработчиков их принято называть «казуальными играми». И потихоньку они с компьютеров переползают на Xbox 360. Например, при старте Xbox 360 настоящий фурор произвел пазл Hexic HD за авторством Алексея Пажитнова. Да-да, того самого.


WarioWare: Smooth Moves




Project H.A.M.M.E.R.




Metroid Prime 3: Corruption



ГРАФИКА В ИГРАХ ДЛЯ WII – ПРАКТИЧЕСКИ ТАКАЯ ЖЕ, КАК НА GAMECUBE. СОБСТВЕННО, НА ВЫСТАВКЕ НЕКОТОРЫЕ (ИЛИ ДАЖЕ ВСЕ) ДЕМО-ВЕРСИИ И ЗАПУСКАЛИСЬ НА ЖЕЛЕЗЕ ОТ GAMECUBE!

WII – ПЕРВАЯ КОНСОЛЬ, КОТОРАЯ НА ДЕЛЕ РЕАЛИЗУЕТ ЛОЗУНГ «ИГРЫ КАК ОБРАЗ ЖИЗНИ».


ОФИЦИАЛЬНАЯ ВИДЕОИГРА
ЧЕМПИОНАТА МИРА ПО ФУТБОЛУ
2006 ГОДА
ТВОЯ МЕЧТА.
ТВОЙ ЧЕМПИОНАТ.
PC DVD
FIFA WORLD CUP
GERMANY
2006
3+
www.pegi.info
EA SPORTS
EA SPORTS
WWW.EA.COM/2006FIFAWORLDCUP
3+
www.pegi.info
PC DVD
PlayStation.2
PSP
PlayStation Portable

бую версию Rayman Raving Rabbids, Sega – Sonic Wild Fire, Square Enix – сиквел Final Fantasy: Crystal Chronicles и Dragon Quest Swords: The Masked Queen and the Tower of Mirrors, Koei – новую Dynasty Warriors, Konami – головоломку Elebits, Namco Bandai – игры серий One Piece и Dragon Ball Z, Electronic Arts и Activision – уникальные варианты Madden NFL и Tony Hawk соответственно. Естественно, Nintendo в полной мере эксплуатирует и свои собственные бренды. Анонсированы новые Fire Emblem, Super Smash Bros., Warioware. Очень удивлюсь, если в разработке нет Nintendogs для Wii. Есть и новые бренды, вроде Disaster: Day of Crisis и Project H.A.M.M.E.R., и возрождение давно забытых, вроде Excite Truck.

Что любопытно, почти все продемонстрированные на выставке игры жестко завязаны на джойпад Wii, и без него работать попросту не могут. Это очень важное отличие от DS, где лишь небольшая часть игр всерьез использует стилус, двухэкранность и микрофон. Даже в той же Zelda новое управление не притянуто за уши – под него сделаны новые уровни и загадки. Соответственно, и портировать какой-нибудь Red Steel на иные платформы невозможно. Это гарантирует статус эксклюзива куда лучше, чем любые контракты.

Из разряда сюрпризов – новая функция джойпада Wii. Оказывается, в него еще и встроен небольшой динамик. То бишь, когда геймер играет за Линка в Zelda и стреляет из лука, он слышит звук спущенной тетивы прямо из пульта, где эта виртуальная тетива якобы располагается. А крик врага уже раздается из динамиков телевизора. Возможно, не такая уж и важная фича, но все равно приятная. Кстати, что-то подобное было у Dreamcast и его карты памяти VMU.

«Риск – двигатель прогресса. Мы готовы поставить все на кон», – программное заявление Иваты. Но по многим направлениям Nintendo действует наверняка. Издательство начало работу над играми для Wii с ключевых хитов, которые точно смогут «продать» приставку. Хотя точный состав стартовой линейки Wii неизвестен, в первые полгода после старта в продажу непременно поступят Metroid Prime 3, Super Mario Galaxy и новый Super Smash Bros. А лучшего подарка фанатам Nintendo, чем The Legend of Zelda в качестве лонч-проекта, не найти. Но этим список игр не исчерпывается. Некоторые эксперты указывали на то, что зря Nintendo так много внимания на конференции уделила Red Steel от Ubisoft. Однако этот боевик о японской мафии от французских разработчиков – живое доказательство того, что приставку стоит покупать далеко не только фанатам Марио. Наконец, сборник Wii Sports, который, по моим ощущениям, будет или стоить дешево, или вообще войдет в комплект с консолью, понравится тем самым не-геймерам, которые брали Nintendo DS ради Nintendogs и WarioWare. Это простое и понятное всем развлечение.

Итак, с играми у Wii все в порядке. А что с железом? Представители Nintendo не сказали ни слова о характеристиках их приставки. Напомним, что работники независимых издательств еще несколько месяцев назад признались: Wii всего в два-три раза мощнее, чем GameCube, PlayStation 2 или Xbox, и гораздо слабее, чем PlayStation 3 и Xbox 360. И по играм это видно. Однако вся прелесть ситуации в том, что характеристики Wii действительно никого не волнуют. Серьезно, я не шучу.

За несколько дней до E3 на сайте GameFAQs (пожалуй, самом посещаемом игровом проекте в мире) было проведено голосование. На вопрос о том, какая платформа будет лучше всего выглядеть на выставке, 39% ответило «PlayStation 3», еще 35% отдало пальму первенства Wii. После выставки 56% заявило, что им больше всего понравились игры для Wii, и PlayStation 3 оказалась на втором месте с 27%. В обоих случаях в голосовании принимало участие порядка ста тысяч человек, поэтому результаты можно считать статистически достоверными. При этом стоит учесть, что не-геймеры, не посещающие GameFAQs, скорее предпочтут специально предназначенную для них Wii, а не ориентированную на заядлых игроков PlayStation 3.

В итоге Nintendo не просто оправдала ожидания фанатов – она смогла привлечь на свою сторону колеблющихся. Успех Wii – дело уже решенное, вопрос лишь в его масштабах. Взгляните на результаты продаж Nintendo DS, и поймете, о чем я. Не исключено, что Nintendo вернет себе статус лидера рынка, каким она была в начале девяностых годов. И тогда игровая индустрия изменится до неузнаваемости.

Super Mario Galaxy



Excite Truck





ЧАЩЕ ВСЕГО НА ПУЛЬТЕ ИСПОЛЬЗУЮТСЯ КНОПКА «А» И КУРОК, СКРЫТЫЙ НА ЗАДНЕЙ ЧАСТИ УСТРОЙСТВА.

ИМЕННО ТАК НУЖНО ДЕРЖАТЬ ДЖОЙПАД-НУНЧАКИ В БОЛЬШИНСТВЕ ИГР. В METROID АНАЛОГОВОЙ РУКОЯТКОЙ НАДО ПЕРЕМЕЩАТЬ ГЕРОЯ, ПУЛЬТОМ – СТРЕЛЯТЬ.

MICROSOFT

Американская игровая компания, как и год назад, докладывала о своих успехах третьей по счету. Никаких особых откровений от Microsoft не ждали, и ей пришлось применять нетрадиционные методы для завлечения журналистов. Выходящих из Kodak Theatre людей встречали плакаты с рекламой Xbox 360 и приятной внешности девушки, с готовностью показывающие дорогу к палаточному городку Microsoft и кинотеатру Grauman's Chinese – он находится буквально в нескольких шагах от «Кодака».

Железо Xbox 360 было показано еще год назад, приставка уже давно в продаже, поэтому от Microsoft ждали игр. И получили. Центральное место Microsoft отвела проекту Gears of War, с которым сейчас начали ассоциировать Xbox 360. Даже Хидео Кодзима успел пошутить – дескать, если бы его попросили сделать MGS для Xbox 360, то он назвал бы его Metal Gears of War. Игра хорошо демонстрирует графические возможности Xbox 360, хотя ее массовая популярность – под большим вопросом.

Из достижений Microsoft отдельно хочется выделить сервис Xbox Live Arcade. Он действительно пользуется огромной популярностью, чего никто толком и не предвидел. С его помощью геймеры могут скачивать за деньги перенесенные на Xbox 360 хиты древности, а также небольшие игры, разработанные специально для Xbox 360. В наши дни очень многие поклонники видеоигр предпочитают именно такие, «казуальные» развлечения крупным и дорогим проектам. Ведь проще скачать простенький и очень увлекательный пазл или популярную десять лет назад аркаду, заплатив всего пять долларов, чем выложить полсотни за новый боевик, который надоест через несколько часов. В этом смысле Microsoft ухватила за хвост самую новую тенденцию в индустрии. Достаточно перечислить игры, которые уже есть или вскоре появятся в рамках Live Arcade: Pac-Man, Contra, Frogger, Galaga, Sonic the Hedgehog, Defender, Street Fighter II Hyper Fighting, Time Pilot, Ultra Mortal Kombat 3, Scramble. Игры от Sega, Namco, Capcom, Konami... Стоит, правда, вспомнить о том, что сервис Virtual Console от Nintendo даст геймерам ровно те же или даже большие возможности. Но сервис Xbox Live Arcade уже набрал обороты и вполне может стать причиной, по которой часть геймеров будут выбирать Xbox 360, а не PlayStation 3.

Три главных анонса пресс-конференции – Fable 2, Forza Motosport 2 и Halo 3. Все эти проекты, правда, находятся на очень ранней стадии разработки. Не обошлось и без уже надоевших всем козыряний двумя японскими ролевыми играми – Lost Odyssey и Blue Dragon. Напомним, что к их разработке приложил руку Хиронобу Сакагути, отец Final Fantasy. Однако до сих пор детали игр неясны, и непонятно, когда они поступят в продажу. Зато хватает и тех, что уже на финишной прямой. Можно долго перечислять их: Lost Planet, Table Tennis, Brothers in Arms, Mass Effect, NHL 2K7, F.E.A.R., Too Human, Viva Pinata, MotoGP '06, Battle for Middle-earth II, Sonic the Hedgehog, Saint's Row, WWE Smackdown vs. RAW 2007, Stranglehold, Enchanted Arms, Test Drive Unlimited, NCAA Football 07, Dead Rising, DDR Universe, Prey, Superman Returns, NBA 2K7, Crackdown, Ninety-Nine Nights, Gears of War. Питер Мур, глава Xbox-подразделения, заявил, что к концу этого года библиотека игр для Xbox 360 будет насчитывать более 160 наименований. И это не учитывая проекты для Xbox Live Arcade! С большой помпой Microsoft объявила о том, что ей удалось перехватить Grand Theft Auto у Sony. Напомню, что раньше автомобильный боевик всегда сначала выходил на PlayStation 2, а затем уже портировался на PC и Xbox 360. А вот Grand Theft Auto IV выйдет на всех современных системах (кроме, понятное дело, Wii) одновременно. Это важное достижение.

Как и ожидалось, Microsoft представила несколько аксессуаров для Xbox 360, самые важные – Xbox Live Vision Camera, аналог EyeToy, а также проигрыватель дисков формата HD-DVD. Последний будет использоваться только для просмотра видео, игры для Xbox 360 все равно собираются издавать только на обычных DVD. Что касается фильмов, то к Рождеству на HD-DVD должно выйти около 50 лент.

Год назад Microsoft провела пресс-конференцию не слишком удачно. Позорище с Perfect Dark Zero, отсутствие действительно знаковых проектов (кто мешал сделать с Halo 3 то же, что Sony с Killzone 2?) – можно найти немало причин тому, что пресс-се не понравилась Xbox 360. В этом году Microsoft, к счастью, сделала все, что только было в ее силах.

Конечно, нельзя обойтись без сравнений Xbox 360 с Dreamcast. Приставка от Microsoft тоже запущена первой и тоже является более слабой (по крайней мере, в теории), чем конкурент от Sony. Вдобавок раскруткой занимается Питер Мур, который в 1999 году как раз работал в Sega of America. Однако денег и – главное – готовности их выбрасывать на ветер у Microsoft куда больше, чем у Sega семь лет назад. И даже в самом худшем случае разрыв по продажам между Xbox 360 и PlayStation 3 будет меньше, чем у Dreamcast и PlayStation 2. Практика показывает, что игровая платформа жизнеспособна, если ей удается преодолеть рубеж в 10 млн. копий. N-Gage, 3DO и другие аутсайдеры в свое время и близко к нему не подошли, Dreamcast застыла на отметке в 9 млн. Microsoft рассчитывает добиться этого результата к марту следующего года. Что ж, у Xbox 360 есть для этого все шансы. ■



XBOX 360 УЖЕ ДАВНО С НАМИ. И, ВИДИМО, ОСТАНЕТСЯ С НАМИ ЕЩЕ ДОСТАТОЧНО ДОЛГО.





МАСТЕР ШЕФ НА СТРАЖЕ ИНТЕРЕСОВ MICROSOFT. СЛЕДУЮЩАЯ ОПЕРАЦИЯ НАМЕЧЕНА НА 2007 ГОД.

Dead or Alive Xtreme Beach 2



Forza Motosport 2





Столкновение идеологий и территориальных интересов – вечный двигатель войн.

«Агрессия»



Автор:
Александр Трифонов
operf1@gameland.ru

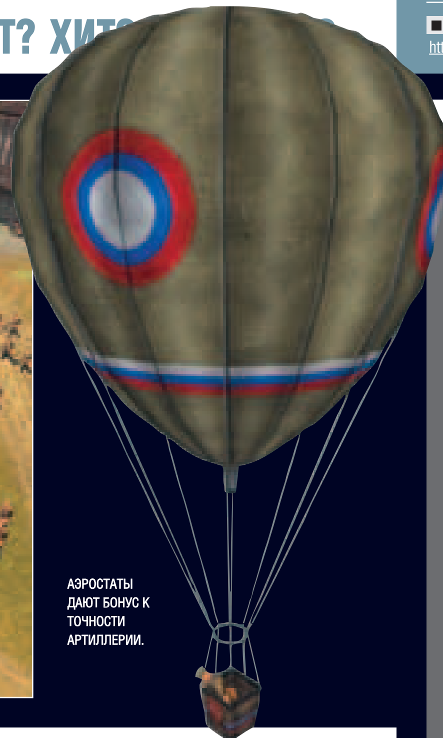


ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	strategy
ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Бука»
РАЗРАБОТЧИК:	Lesta Studio
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
ДАТА ВЫХОДА:	I квартал 2007 года

ОНЛАЙН:
http://www.aggression.ru

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?


РОССИЙСКИЕ СОЛДАТЫ СО СКАТАННЫМИ ШИНЕЛЯМИ, НЕМЕЦКИЕ – С ШИШАКОМ НА ШЛЕМАХ. ВСЕ КАК ПОЛОЖЕНО.


АЭРОСТАТЫ ДАЮТ БОНУС К ТОЧНОСТИ АРТИЛЛЕРИИ.

Петроградское небо мутилось дождем
На войну уходил эшелон
Без конца – взвод за взводом и штык за штыком
Наполнял за вагоном вагон

Первая мировая война привлекает намного меньше внимания, чем Вторая, но история XX века и человечества вообще без нее непредставимы. Ведь в ее результате мир изменился безвозвратно, а последствия событий почти вековой давности ощущаются до сих пор.

Убийство эрцгерцога Фердинанда в Сараево послужило лишь формальным поводом для начала войны – слишком уж нестабильной была обстановка в Европе, слишком свежи старые обиды и желание помериться силами. Но вот представлял ли кто-то, во что выльется очередной конфликт ведущих стран? Падение державшихся веками режимов, изменившиеся до неузнаваемости границы государств, первое применение отравляющих веществ, танков и авиации и полное изменение самого характера боевых действий, не говоря уж о немыслимых потерях в живой силе и среди мирного населения. Студия Lesta обратилась к незаслуженно игнорируемой теме еще в своем дебютном проекте, RTS «Антанта», и сейчас, превратившись после успеха «Стальных Монстров» в увешанную наградами уважаемую компанию, вновь ворошит пепел галицийских полей. Время действия – 1910-1950 годы. В роли главы России, Германии, Великобритании или Франции игрок должен привести свое государство к доминированию в Старом Свете, используя любые доступные средства: дипломатию, экономическое давление или вооруженные действия, в том числе с применением ядерного оружия. В недавнем «Хите» про Medieval 2:Total War мы писали о том, насколько тематика Средневековья подходит для такого рода игр. Но хотя почтовых голубей сменил телеграф, а мундиры и фраки вытеснили кольчуги, и в 1910 году оттяпать у соседней державы кусок-другой

ИСТОКИ

«Страна Игр»: Почему вы решили обратиться к не столь популярной теме Первой мировой и выбрали не очень «говорящее» название, в отличие от вашей же «Антанты»?

Lesta: Нас все время спрашивают об этом, хотя «Агрессия» охватывает обе Мировые войны. Это немного другой подход, нежели просто RTS про Первую мировую. Мы хотим показать истоки Второй мировой войны, которая уже вдоль и поперек «изъезжена» игроками. Ведь на самом деле все началось не в Польше в 1940, и не на западной границе СССР в 1941, и, конечно, не в Нормандии в 1944. Первопричина – в Сараево, и главные события, определившие судьбу Европы в XX веке, случились именно в 1914 году. Полное название игры, Aggression: Europe 1914, обозначает точку отсчета исторических изменений, которые может совершить игрок. По сути, это до неузнаваемости мутировавшая «Антанта 2», хотя программно это два разных продукта (движок для «Агрессии» делался с нуля, из старой команды на проекте тоже остались 1-2 человека). Но по своей идее – игра, расширяющая границы Первой мировой – «Агрессия» выросла именно из концепта продолжения «Антанты». Правда, необходимо учесть, что за время, прошедшее с выхода первой игры «Лесты», утекло много воды, поэтому «Агрессия» включает в себя опыт таких игр, как «Стальные Монстры» и «Сталинград», что выводит ее на несколько другой уровень по сравнению с прародительницей.

По своей идее «Агрессия» выросла именно из концепта продолжения «Антанты».

ХИТ?!

ЗА:

- Смелый ход – совмещение глобальной стратегии и реального времени, перенос идей Total War в XX век.
- Возможность переложить часть забот на компьютерных помощников.
- Честная модель разрушений.
- Сделанные вручную тактические карты с обилием деталей.

ПРОТИВ:

- Опыт «Стальных Монстров» показывает – обилие возможностей ведет к чрезмерному усложнению управления.
- Модельки солдат слишком уж аскетичные.
- Очень многое зависит от достойного AI.


ПРОРАБОТКА КАРТ ВПЕЧАТЛЯЕТ – КАЖДЫЙ ДОМИК НЕ ПОХОЖ НА ДРУГОЙ.

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?


ЭФФЕКТ УДАРНОЙ ВОЛНЫ ОТ ЯДЕРНОГО ВЗРЫВА – САМОЕ ЗРЕЛИЩНОЕ, ЧТО ЕСТЬ В ИГРЕ.


В ГОРОДСКИХ БОЯХ КАЖДЫЙ ДОМ ПРЕВРАЩАЕТСЯ В ОПОРНЫЙ ПУНКТ. НО ИХ ТАК ЛЕГКО РАЗРУШИТЬ…

УРОКИ

«Страна Игр»: Какие уроки вы вынесли из разработки «Стальных монстров» (в частности, по поводу головоломного интерфейса)?
Lesta: Над интерфейсом игры работаем, совершая иногда невозможные усилия.
Конечно, опыт СМ был внимательно изучен. Хотя над «Агрессией» работает своя проектная команда, а ребята, занимавшиеся «Монстрами», сейчас заняты дополнением «Стальные Монстры: Союзники», многие наработки мигрируют как в ту, так и в другую сторону. Единственное, что можно сказать по поводу интерфейса, – сильно простым он быть не может, масштабы игры этого не позволяют. Но сделать его удобным и сэкономить время игрока – постараемся.

по-прежнему не считалось зазорным. Что уж говорить о научно-техническом прогрессе, все достижения которого, в первую очередь, были направлены на уничтожение себе подобных.
Игровой процесс больше всего напоминает стратегию типа Diplomacy или Hearts of Iron, только в реальном времени, с функцией промотки и паузой. Решение необычное, но избавляющее от долгого ожидания во время хода компьютерных игроков. Глобальная карта включает в себя Европу, северную Африку и часть Ближнего Востока, и разбита на 92 зоны. В каждой – по одному городу, которые производят четыре типа стратегических ресурсов: Население, Уровень Жизни, Промышленность, Образование. Выработку можно повысить, строя соответствующие здания. Другая линейка развития направлена на военные нужды – танковые и авиационные заводы, казармы и конюшни.
Но прежде чем формировать армию, стоит потратить время на научные изыскания: броневики и пулеметы, бипланы и разведывательные аэростаты дадут немалое преимущество, если противник до сих пор полагается на конные лавы. Венчает технологическое древо атомная бомба, правда, если ее изобретет еще одна страна помимо нашей, игра автоматически заканчивается. Происходит это и при захвате всех городов или наступлении 1951 года. Сейчас за одну минуту проходит неделя игрового времени, но после тестирования эти цифры могут слегка измениться.
Помимо четырех доступных игроку государств, самостоятельностью обладают Италия, Турция, Австро-Венгрия и Испания. С ними можно заключать союзы и торговые соглашения, они точно так же проводят исследования, отстраивают города, нанимают персонажей и формируют армии. Еще два компьютерных игрока отдуваются за многочисленные мелкие страны и соблюдают строгий нейтралитет. Такая сила, как США, представлена в виде особых заданий, выполнив которые, получаешь поддержку в виде дополнительных юнитов, не доступных другим странам.
Хотя расстановка сил на старте и лидеры государств соответствуют истории, это не означает, что политическая обстановка в кампании развивается согласно учебникам. Германия вовсе не обязательно поддержит Австро-Венгрию, если ту атакуют, и в нашей власти устано-


СУДЯ ПО ОТЧЕТУ, КАКАЯ-ТО ИЗ МИРОВЫХ ВОЙН В САМОМ РАЗГАРЕ.


ДЛЯ КАЖДОГО ГОРОДА ПРИДЕТСЯ ВЫБИРАТЬ НАПРАВЛЕНИЕ РАЗВИТИЯ – НАУЧНОЕ, ПРОМЫШЛЕННОЕ, АГРАРНОЕ, ВОЕННОЕ.



СРЕДИ ЛИДЕРОВ – КЕРЕНСКИЙ И КОЛЧАК, ГИТЛЕР И ЭЙНШТЕЙН.



ГЛОБАЛЬНУЮ КАРТУ МОЖНО ВРАЩАТЬ ВОКРУГ ОСИ. ТОЛЬКО ВОТ ЗАЧЕМ?

вить коммунистический режим в Великобритании и помочь Советской России в борьбе с мировым капиталом. В отличие от 1939 года, нации не станут спокойно наблюдать, как игрок захватывает одну за другой небольшие нейтральные страны, а объединятся против агрессора. Всего существует семь фракций: Коммунизм, Социализм, Нацизм, Анархия, Демократия, Элитократия, Монархия. У каждой есть плюсы и минусы, равно как союзники и противники. Может даже случиться так, что недовольный обстановкой в стране город взбунтуется, и придется вводить в него усиленный гарнизон. Другой способ усмирения – направить в проблемную зону члена Кабинета Министров. Игрок сам выбирает их из более чем двухсот исторических личностей, у каждой из которых свои достоинства и политические убеждения. Всего таких деятелей может быть не больше десяти, и главная головная боль руководителя страны – соблюдение баланса между военными и гражданскими лидерами.

Ведь министры – это хорошо, но для управления армиями требуются генералы, и только с их помощью войска передвигаются по карте. При столкновении двух генералов в одной зоне Hearts of Iron заканчивается, и начинается «Блицкриг», если, конечно, не выбран автобой. В тактических сражениях принимают участие до 50 отрядов с каждой стороны, при этом если пехотинцев в одном подразделении целый взвод, то танк или гаубица – самостоятельная боевая единица. А по мере уничтожения отрядов подтягиваются подкрепления из гарнизона текущей зоны и всех находящихся в ней союзных армий. Каждая тактическая карта привязана к зоне, в которой начался бой, и сделана вручную. Поскольку движок поддерживает полную разрушаемость строений, уничтожение какого-нибудь завода скажется на производственных мощностях города. Впрочем, прямой зависимости «уничтожили там – исчезло здесь» нет. А упавшая колокольня способна прихлопнуть зазевавшийся отряд. Перед боем игрок может расставить свои силы (на небольшом участке, если нападает, или на большей части карты, если находится в обороне).

Юниты, коих насчитывается более 150 типов, делятся по родам войск (пехота, конница, артиллерия, танки и бронемашины, авиация), имеют сильные и слабые стороны. Танки эффективней действуют вместе с пехотой, разведывательные аэростаты дают бонус к точности артиллерии, пулеметы косят солдат, но беззащитны перед лихим наскоком кавалерии, а при наличии в армии самолетов генерал может вызывать авиационную поддержку.

Характеристики техники более или менее соответствуют действительности: броневик из винтовок расстрелять не получится, а пушки можно передвигать только с помощью тягачей. У каждой страны есть уникальные юниты: Т-34 и «Тигры», казаки и «Фарманы»…

Хотя до тысячных побоищ Rome: Total War тактическому режиму далеко, сражения отнюдь не выглядят «игрушечными». Толпы пехотинцев бегут в атаку, за ними ползут смешно выглядящие танки первых моделей, а с холма бьет артиллерия, наглядно показывая смысл выражения «пушечное мясо»: солдат разбрасы-



ФОТО НА ПАМЯТЬ. ВСПОМИНАЕТСЯ НЕЗАБВЕННЫЙ «ЖЕЛЕЗНЫЙ КАПУТ».



ИЗ-ЗА НЕХВАТКИ ПОЛИГОНОВ БИТВЫ ПОХОЖИ НА СРАЖЕНИЯ КУБИКОВ LEGO.

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?


ПЕРВЫЕ ТАНКИ БЫЛИ НА РЕДКОСТЬ НЕУКЛЮЖИ, НО СТРАХУ НА ВРАГОВ НАВОДИЛИ.


ПЛЫВУЩИЕ ПОВЕРХУ ОБЛАКА ПРИДАЮТ ГЛОБАЛЬНОЙ КАРТЕ «ВИД СО СПУТНИКА».

вает взрывами во все стороны, а вокруг воронок образуются залежи из рук, ног и прочих частей тела. Ничего не скажешь, натуралистично, но с возрастным рейтингом у игры возникнут большие проблемы. Каждое применение ядерной бомбы – настоящая симфония разрушения. Ударная волна сносит дома и деревья, оставляя только горящие развалины, – а о вражеских отрядах и говорить нечего. Но плата за могущество велика – зону-то захватишь малой кровью, только вот восстанавливать ее придется долго. И вполне возможно, что прочие страны не станут терпеть распоясавшегося бомбиста.
У солдат есть показатель «морали» – в зависимости от обстановки они обращаются в бегство или впадают в ярость, а офицеры способны поднять взвод в атаку под плотным огнем. Если долго гонять бойцов бегом, они выдыхаются, а еще у них нет обычной для RTS «полоски жизни» – есть легкие и тяжелые ранения, причем от последних пехотинец погибает, если вовремя не получит помощь.
Планируется, что солдаты будут окапываться и прятаться в зданиях, а вот более сложные фортификации игрок может строить на стратегическом уровне, чтобы потом использовать их в тактике. Они включают в себя ДОТы, линии окопов и подземные ходы, капониры для артиллерии и танков. Пехотинцы свободно перемещаются по окопам, что может быть использовано для различных приемов – например, перебросить без потерь подразделение на фланг под гаубичным огнем. Более продвинутые отряды еще и умеют минировать подходы к своим позициям. Как в любой приличной современной RTS, не обойдется без формаций и типов поведения.
А вот морских сражений в игре нет, участие флота сводится к переброске войск, блокированию портов и контролю над морскими зонами, а баталии разрешаются автоподсчетом. Если вспомнить аналогичное решение в Total War и неудачную их реализацию в Imperial Glory, вывод один – плодить сущности не стоит. Как шутят разработчики, кому хочется порулить линкорами – пусть играет в «Стальных Монстров».
Не последнее место отводится мультиплееру: в тактических боях смогут поучаствовать до восьми игроков одновременно. А вот на глобальной карте поиграть не получится – одна партия растянулась бы на неделю, да и паузу не включишь.
Важной особенностью проекта будут несколько степеней погружения. Хотите влиять на любые, даже самые незначительные процессы в государстве – пожалуйста. Не нравится копание в древе технологий – поручите научные исследования компьютеру. Увлекаетесь дипломатическим интригами и шпионажем – генералы худо-бедно справятся с битвами без вас.
Время экспериментов прошло, уроки, полученные в «Стальных Монстрах», выучены, и в третьем своем проекте Lesta Studio твердо знает, к чему стремиться, а компания «Бука» в очередной раз, уже без всяких сомнений, поддерживает их начинания. У «Агрессии» хватает как очевидных достоинств, так и вызывающих сомнение моментов, но смелость разработчиков, которые готовы сделать что-то необычное, а не очередную RTS, вызывает уважение. ■

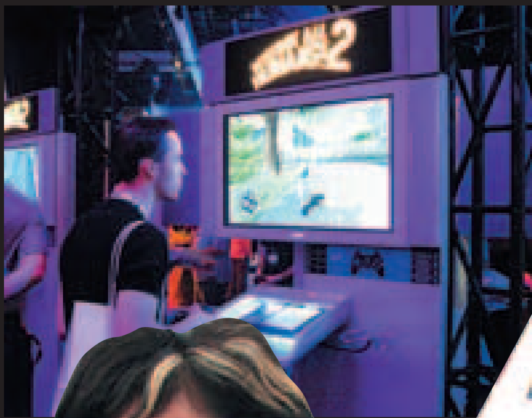
ПЛАНЫ

«Страна Игр»: Почему так мало делают гибридов типа Total War, зато чистокровных варгеймов и RTS про WWII – чуть ли не каждые полгода?
Lesta: Гибридов мало по простой причине – разработка подобного проекта занимает в полтора-два раза больше времени, чем «обычной» игры. Поэтому без соответствующей специализации соваться в такой проект неосмотрительно. У студии уже был опыт «Стальных Монстров», поэтому мы чувствовали себя более уверенно, но все равно проблемных моментов в проекте было предостаточно. Легко написать и прочитать «сочетание глобальной стратегии и тактических боев в реальном времени», а объемы работ за этим стоят совершенно фантастические. Я бы примерно оценил «весомость» «Агрессии» как 3-5 «Сталинградов». Надеюсь, что, если игра будет удачной, мы окончательно закрепим за собой имидж команды, которая берется за «неподъемные» проекты и успешно их выпускает.









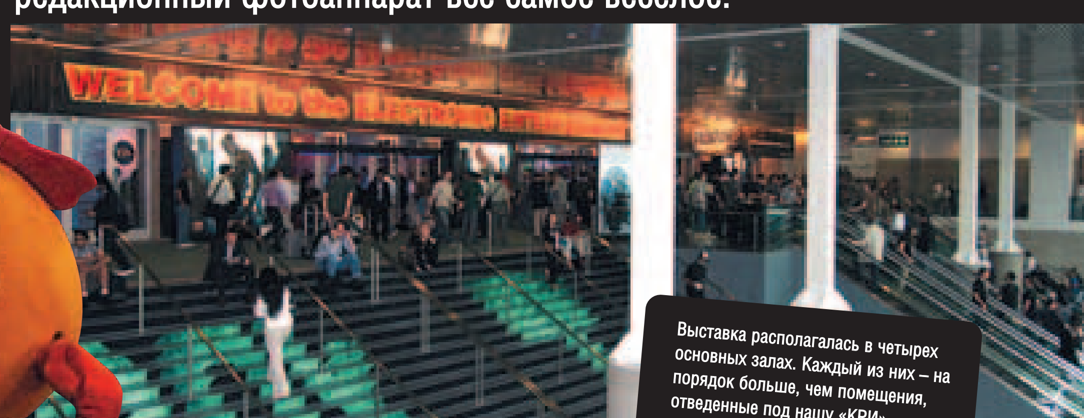



Геймеры были готовы стоять в очереди три часа, лишь бы попасть на стенд Nintendo, где давали поиграть на Wii.


В этом году выставку посетило 60 тыс. человек, на 10 тыс. меньше, чем на E3 2005. Дело в том, что организаторы ужесточили порядок регистрации.

E3 2006: Фотоотчет

Выставка стала куда серьезнее, но журналисты «СИ» сумели отснять на редакционный фотоаппарат все самое веселое.



Выставка располагалась в четырех основных залах. Каждый из них – на порядок больше, чем помещения, отведенные под нашу «КРИ».



Автор:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru







Sony привезла на выставку двух девочек в духе фриков с Харадзюку, о которых мы рассказывали в репортаже из Японии. Они играли на PSP.



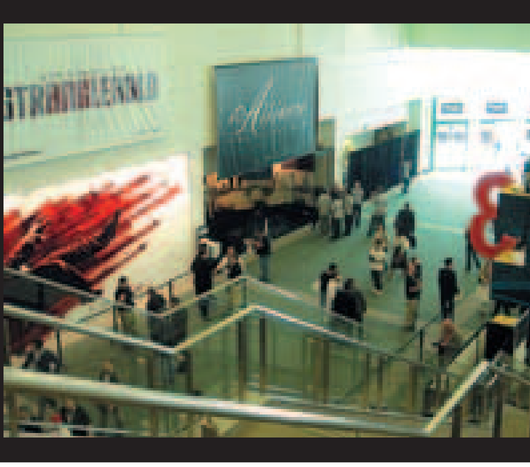
Как и год назад, Microsoft разместила консоли в своего рода «цветках». Изображение с консоли выводится на два экрана одновременно – внутри и снаружи.

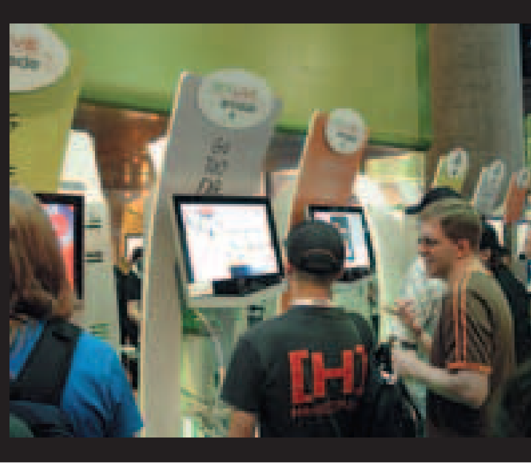


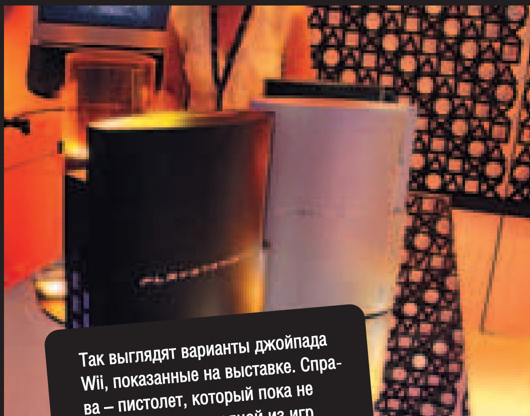


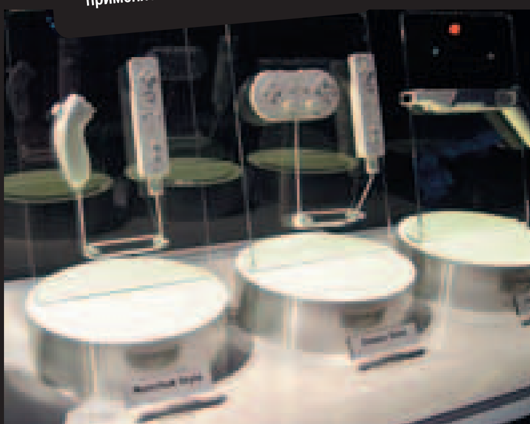
Чтобы попасть на E3, нужно доказать две вещи. Что вам больше 18 лет и вы имеете отношение к игровой индустрии.

Константин «Wren» Говорун приехал в США с двумя долларами и тремя кредитками в кармане. Впрочем, сильно потратиться не пришлось. Xenosaga: Episode II обошлась всего в $20! А вечером первого дня я цинично распродавал носки для iPod – в Apple Store они продаются упаковками по шесть штук. Два достались Анатолию Норенко, еще два – Даниилу Леви из «РС ИГР»... Собственно, мы трое, да еще наш издатель – Олег Полянский – и готовили для вас, дорогие читатели, репортаж с крупнейшей игровой выставки в мире.









Так выглядят варианты джойпада Wii, показанные на выставке. Справа – пистолет, который пока не применяется ни в одной из игр.



В центре стенда Nintendo можно было сыграть в теннис с работниками компании, а также подирижировать виртуальным оркестром.





Стартовала E3 для нас пресс-конференциями Sony, Nintendo и Microsoft – подробнее об этих знаменательных событиях вы можете прочитать на страницах с 42 по 48. Закончилась – у вертолета America's Army, рядом с пикетом неудавшихся booth babes – моделей, которых в этом году лишили рабочих мест на выставке. Еще задолго до E3 стало известно, что ее организаторы намерены штрафовать стенды, где присутствуют излишне откровенно одетые девушки. Дескать, продвигать свою продукцию надо честно – показывая ее журналистам. Действительно, в прошлом году была заметна тенденция: чем хуже игра или периферийное устройство, тем больше полуголых женщин зазывают на стенд посетителей. В этом году все оказалось очень грустно. Плохие игры как рекламировались девочками, так и рекламируются. Зато на стендах Sega, Capcom или, скажем, Electronic Arts ни одной красотки обнаружить не удалось. Более того – раньше PR-менеджеры японских издательств были как на подбор – симпатичнее большинства моделей. А в этом году привезли таких страхолюдин, что поклонникам Страны восходящего солнца впору было делать себе харакири от огорчения. Случилась и еще одна подстава. Раньше на E3 в огромных количествах раздавали подарки – ручки, пакеты, мягкие игрушки, платочки, мышиные коврики, футболки, постеры и прочую дребедень. Каждый посетитель на выставке ходил с двумя-тремя гигантскими сумками, куда никак не влезали собранные на стендах подарки. В







Чтобы дойти с одного конца выставочного центра до другого, нужно минут пятнадцать. Мы не раз совершали такой вояж.



Девушки сверху – одни из немногих booth babes на выставке. Не сетуйте на малое количество фотографий девушек. Сколько было – столько и есть.



этом году они не исчезли, но их почему-то стало куда меньше. Мы, понимаете ли, рассчитывали набрать мерчандайза, а затем разыграть его среди читателей, но не вышло. Конечно, можно было отправиться стоять в часовой очереди за автографом Кадзуми Канеко, дизайнера Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga, но мы же на E3 работать приехали! Так что пришлось ограничиться фотографиями мэтра.

В перерывах между встречами находил время на посты в ЖЖ (http://www.livejournal.com). «Взял видеоинтервью по Sonic the Hedgehog, Silent Hill Origins, новой Castlevania, Valkyrie Profile 2. Пообщался с Гэрриоттом, сходил на спецпрезентацию линейки NCSoft. Ну и по возможности посмотрел игры на части стендов. Со второй попытки забабахал фаталити в Mortal Kombat: Armageddon, буржуйские геймеры вокруг зааплодировали. На PS3 поиграл пока только в Соника, на остальное не было времени».

Как наивны те геймеры, которые думают, что выставка – возможность поиграть первыми во все новинки. Ничего подобного. E3 – это расписание встреч и мероприятий, с которым надо сверяться поминутно, отвечая одновременно на звонки. На мобильнике высвечиваются английские, японские, американские и – очень редко – русские номера. Деньги улетают, простите за каламбур, в трубу очень быстро.

Второй день E3 начался для нас на стенде THQ. Встреча была назначена на 9:00, а из-за пробок мы лишь за пять минут до нее успели запарковаться у выставочного центра. Пришлось бежать со всех ног. Там мы посмотрели презентацию Supreme Commander в компании с журналистами из Италии и пообщались с продюсером. Игра здорово напомнила мне о временах первой Total Annihilation – только битвы здесь куда масштабнее. А боевик Frontline: Fuel of War показал, насколько сильны в США страхи относительно России. В игре описывается недалекое будущее, в котором «свободные страны» ведут войну с союзом «Красной звезды» – Россией и Китаем. По словам продюсера, «эти альянсы зарождаются прямо сейчас на наших глазах». Впрочем, когда мы упомянули, какую страну представляем, он тут же принял-



Прямо на выставке проводились многочисленные турниры, в основном – по играм для PC.



Дополнение к World of Warcraft привлекло на стенд Blizzard множество зевак. Увы, но StarCraft: Ghost в этом году не показывали.





Capcom в этом году была представлена преотвратно. Зато Atlus, наконец, раскошелилась на большой стенд, а не комнатку на чердаке.



ся рассказывать о том, какая классная кампания за русских нас ждет. Дескать, сможем посмотреть живьем на нашу реальную боевую технику, существующую ныне лишь на бумаге. Проект Saint's Row мы уже видели на выставке в Лейпциге, поэтому он был не так интересен. Зато появилось стойкое желание придумать специальное название для жанра «клоны GTA». На стенде Capcom нам удалось отловить продюсера Dead Rising и утащить в специальную комнату для прессы, где он дал подробное интервью по своему проекту. Очень интересовался российским рынком и предпочтениями наших геймеров. Больше всего его волновало, играют ли у нас в танцевальные симуляторы, вроде Dance Dance Revolution. Мы его успокоили – дескать, даже чемпионаты проводятся. А уже на стенде Konami мы вдоволь напрыгались на новом DDR и встретили там PR-менеджера Creat Studio. Это команда из Питера – один из немногих разработчиков консольных игр в России. Специально для читателей «СИ», интересующихся проектом Yakuza (он же Ryu ga Gotoku), мы



Новый Rayman, похоже, намерен составить жесткую конкуренцию играм о Марио и Сонике. Особенно нам понравилась версия для Wii.



Disgaea 2 – самая ожидаемая игра для Константина «Врена» Говоруна. Но ее разработчики спрятались от журналиста из России, и еще одно интервью взять не вышло.







задали вопрос разработчикам – какое отношение игра имеет к Shenmue. Они ответили, что их очень удивляет такое мнение геймеров и прессы об их проекте. Дескать, Shenmue если и повлияла на их проект, то незначительно. Хотя, конечно, сравнение с шедевром Ю Судзуки им очень льстит. Заодно они уточнили у нас, как в России называют мафию. Дескать, в Японии это якудза, в Китае – триады, а что у нас? Так что не удивляйтесь, если через годик-другой Sega анонсирует игру Bratva. Из игр для PlayStation 3 мы уделили большое внимание шутеру Coded Arms. Продюсер проекта дал нам интервью. в котором рассказал, чем игра будет принципиально отличаться от первой части (вышла на PSP), и продемонстрировал особенности геймплея. Немало времени мы провели на стенде компании Sega. Если честно, я совершенно не ожидал, что издательство в этом году образумится и привезет на выставку нормальные игры. Тем не менее, и новый Sonic the Hedgehog, и гонки Full Auto 2, и Virtua Fighter 5 очень впечатлили.

Покидая выставку на третий день, мы никак не могли попрощаться с нашим оператором – американцем, которого мы наняли специально для съемок на выставке. Он рассыпался в благодарностях – ведь без аккредитации от «Страны Игр» он никак не смог бы попасть на E3. А так не только заработал, но и лично ознакомился с новейшими достижениями игровой индустрии. Мы тут же пообещали ему сотрудничество на E3 2007.

Возвращался в Москву Константин «Wren» Говорун уже с двадцатью двумя долларами в кармане, чемоданом покупок и дисков с артом, а также десятком кассет с видеоматериалами с E3. Первую часть репортажа он решил посвятить приставкам нового поколения – Nintendo Wii, PlayStation 3 и Xbox 360. Собственно, этот материал вы можете найти и в этом номере журнала, и на прилагающемуся к нему DVD. Мало? Разглядывайте фотографии и ждите вторую часть отчета – она будет посвящена исключительно играм. Оставайтесь на связи! ■

В гостях у SONY

Вся правда о греческих богах, хеллгастах и разноцветном желе

Прохладное апрельское утро, кольцевая дорога вокруг Лондона. Я еду на пресс-конференцию Sony. До демонстрации Playstation 3 на лос-анджелесской E3 еще больше недели. В центре лондонского показа – свежие игры на PS2 и PSP, с которыми Sony решила ознакомить европейских журналистов не в выставочной сутолоке, а загодя, без лишней спешки. С трудом верится в то, что God of War II, сиквел одного из лучших экшнов от третьего лица, мог бы остаться незамеченным даже на фоне ажиотажа вокруг новой консоли. Но Лондон куда ближе Лос-Анджелеса, да и возможность посмотреть линейку компании, не соревнуясь с коллегами из всех стран мира, дорогого стоит. Я бросаю взгляд на часы – успеем ли вовремя? Водитель успокаивает: «Мы едем в объезд, но не опоздаем. Напрямую выйдет куда дольше».



GOD OF WAR II



FORMULA ONE 06



KILLZONE: LIBERATION



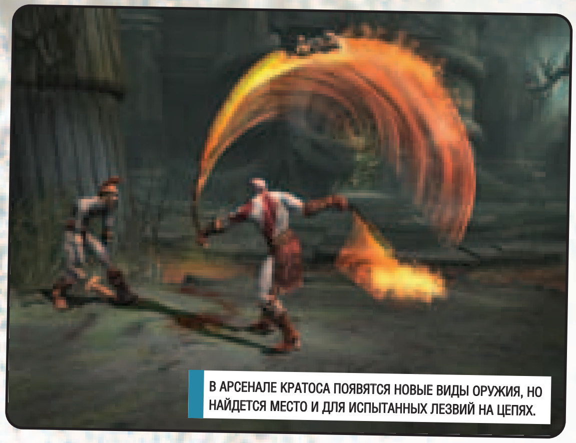
EYETOY: PLAY SPORTS

На самом деле пресс-конференция началась для меня еще в аэропорту Гэтвик. Узнав о том, что я приехала в Великобританию на презентацию Sony, офицер иммиграционной службы невинно поинтересовалась: «А какую консоль вы считаете самой лучшей?». «Любая приставка хороша не сама по себе, а выбором игр для нее», – честно ответила я. «Ну все-таки?» – «Знаете, мои самые любимые игры – для Playstation 2, так что пусть она будет самой лучшей». Прости, любимая DS, ты же знаешь, я все равно буду часами пропадать на заседаниях суда в Phoenix Wright.

Презентация растянулась на два дня. Место было выбрано колоритное, поначалу даже показалось, что вместо демонстрации God of War II я попаду на семинар по китайской медицине – так поблескивали золотом иероглифы на красном фасаде Energy Clinic. Воображение уже рисовало картины: фэн-шуй, иглоукалывание, добрые доктора в белых халатах, но внутри клиника оказалась деловым центром. Насмотревшись на видеоролики, наслушавшись выступлений продюсеров, журналисты выбирались из демонстрационного зала к стендам – узреть воочию, опробовать в деле. Приключениями мрачного спартанца Кратоса Sony не ограничилась, и PSP выступала наравне с PS2. К суровой правде о жизни древних греков добавились нелегкие будни бандитских группировок в Gangs of London (PSP), идейной наследнице обеих The Getaway, и перестрелки Killzone: Liberation (PSP), подкупавшей «карманностью» грандиозных сражений будущего. Forbidden Siren 2 (PS2) пропагандировала выживание в самых мрачных закоулках безымянных японских улочек. Всеобщая кровожадность обошла стороной гоночный симулятор Formula One 06 (PS2, PSP) и B-Boy (PS2, PSP), больше напоминающую бескровный файтинг в стиле хип-хоп, чем подражание танцевальным играм. Жизнерадостная LocoRoco (PSP) успела моментально стать народной любимицей и мирно соседствовала с симулятором футбольных боев, World Tour Soccer 2 (PSP). Buzz! Junior Jungle Party (PS2) со смешными командными играми, как оказалось, способна развеселить не только юных игроков. Не подкачали и игры с поддержкой EyeToy: Lemmings (PS2) предлагала забыть о джойпаде и буквально вручную вытаскивать леммингов из хитросплетений уровней, а EyeToy: Kinetic Combat с EyeToy: Play Sports выглядели яркой альтернативой привычной утренней зарядке. Оно и верно – не все ж смотреть, как герои видеоигр выполняют замысловатые кульбиты, надо и себя держать в тонусе!

Гнев, о богиня, воспой неуемного Кратоса подвиг
Муж сей второй раз штурмовать будет грозный Олимп

Автор:
Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru


В АРСЕНАЛЕ КРАТОСА ПОЯВЯТСЯ НОВЫЕ ВИДЫ ОРУЖИЯ, НО НАЙДЕТСЯ МЕСТО И ДЛЯ ИСПЫТАННЫХ ЛЕЗВИЙ НА ЦЕПЯХ.


КРОВАВЫЕ РАСПРАВЫ НАД ВРАГАМИ ОТОБРАЖАЮТ ДУХ ЭПОХИ.

Современные триллеры бледнеют по сравнению с греческими легендами. В Древней Элладе жизнью простых смертных заправляют боги, одержимые человеческими страстями. Обратить на себя их внимание – одновременно счастье и страшное проклятье. Ведь божественные интриги постоянно норовят обернуться кровавыми распрями, в которых одинаково гибнут и отъявленные злодеи, и невинные души.

Мир, полный коварства, лжи, предательств, жестокости и беспримерного мужества, – первый God of War продемонстрировал его во всем варварском великолепии, не сглаживая острых углов и не подменяя кровь кетчупом. От видов древних храмов и лабиринтов захватывало дух; тем мрачней смотрелись безобразия, творившиеся на их фоне. Да и главный герой (вернее сказать, антигерой) не уступал своим противникам. Бритоголовый воин Кратос успешно поддерживал репутацию отъявленного мерзавца, который умудряется выжить только благодаря виртуозному владению оружием. Но геймеров привлекала не только неоднозначность поступков персонажей God of War или потрясающая красота пейзажей, но и поистине эпические сражения. Чередования магических атак и боевых приемов растягивались в цепочки из бесконечного количества ударов: как и Данте из Devil May Cry 3, Кратос умел менять вооружение буквально на лету, не давая врагам шанса опомниться. Да что там комбо-удары! God of War изобиловал ситуациями, когда по ходу битвы на экране демонстрировалась последовательность клавиш. Успеешь повторить и не сбиться – неистовый спартанец прямо-таки порвет врагов в клочья. Море крови, груда костей и адреналин прилагаются.

Неудивительно, что новость о готовящемся продолжении породила массу слухов и предположений. Вернется ли Кратос к исполнению антигеройских обязанностей? Ведь он уже успел неплохо обустроиться на Олимпе, среди богов. Займет ли его место более прыткий и еще не бессмертный современник? Сколько крови на квадратный дюйм экрана прольется на этот раз, не побоятся ли разработчики с прежним задором демонстрировать жестокие битвы древних греков? И не в последнюю очередь – почему команда God of War II остановила свой выбор именно на Playstation 2, когда вовсю идет работа над играми для консолей нового поколения?

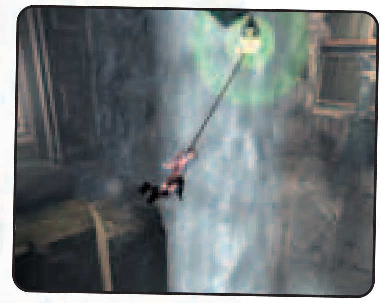
Кратос успешно поддерживает репутацию отъявленного мерзавца, который умудряется выжить только благодаря виртуозному владению оружием.

God of War II не собирается уступать God of War ни в чем. И тем более – отказываться от отображения сурового мира мифов или заменять Кратоса, победителя самого бога Войны, каким-нибудь бойцом за добро и справедливость. Обитатели Олимпа заносчивы и завистливы, а уж мысль о том, что простой смертный уподобился богам, и вовсе стала у них костью в горле. Не прошло и века, как Кратос был обманом лишен могущества. В начале игры он отправляется в Храм Судьбы, чтобы узнать, как поквитаться с недругами.


КРАТОС ВСЕ ЕЩЕ СРАЖАЕТСЯ ПЕШИМ, А ВОТ МОНСТРЫ УЖЕ ОБУЧИЛИСЬ ВЕРХОВОЙ ЕЗДЕ.

А что это у вас тут под камнем виднеется?

«Геймерам всегда подавай полный контроль над камерой, – заметил Тим Мосс, представлявший God of War II на лондонском показе. – Им хочется разглядывать игровой мир во всех подробностях, даже если это на самом деле не нужно. Но мы вновь используем фиксированный угол обзора». Нельзя сказать, что такая стратегия не окупается. Даже видавшие виды журналисты ахали и охали при виде головокружительных перелетов героя через пропасти с помощью крюков.




КОМАНДА GOD OF WAR II: ВЕДУЩИЙ ПРОГРАММИСТ ТИМ МОСС (СЛЕВА) И ДЖО РАЙТ, ВЕДУЩИЙ ДИЗАЙНЕР (СПРАВА).

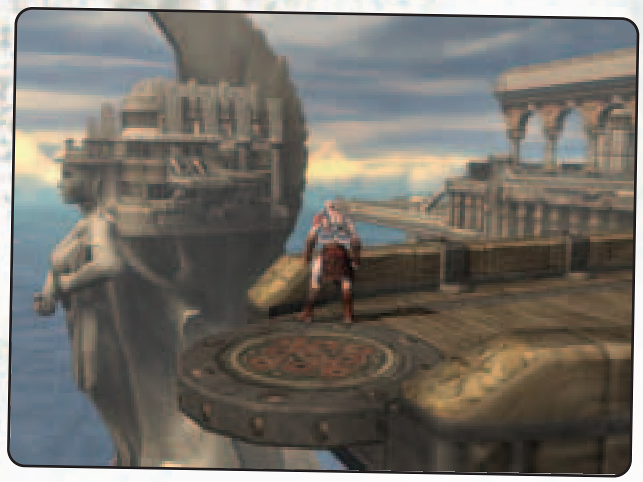
МАЛЕНЬКИЕ СЛАБОСТИ СУРОВОГО ГЕРОЯ

Как ни занимала Кратоса идея отомстить богу Войны в God of War, а все ж таки нашлось у него время для любовных похождений. Разработчики вновь подтвердили: «взрослые» сцены были включены в игру не только в угоду избитой формуле «секс и насилие», которая предписывает разбавлять кровавые эпизоды пикантными моментами. Они показывают другую сторону характера Кратоса, ведь он не просто безжалостная машина для убийств, а все еще человек. И устоять перед женскими прелестями ему нелегко.

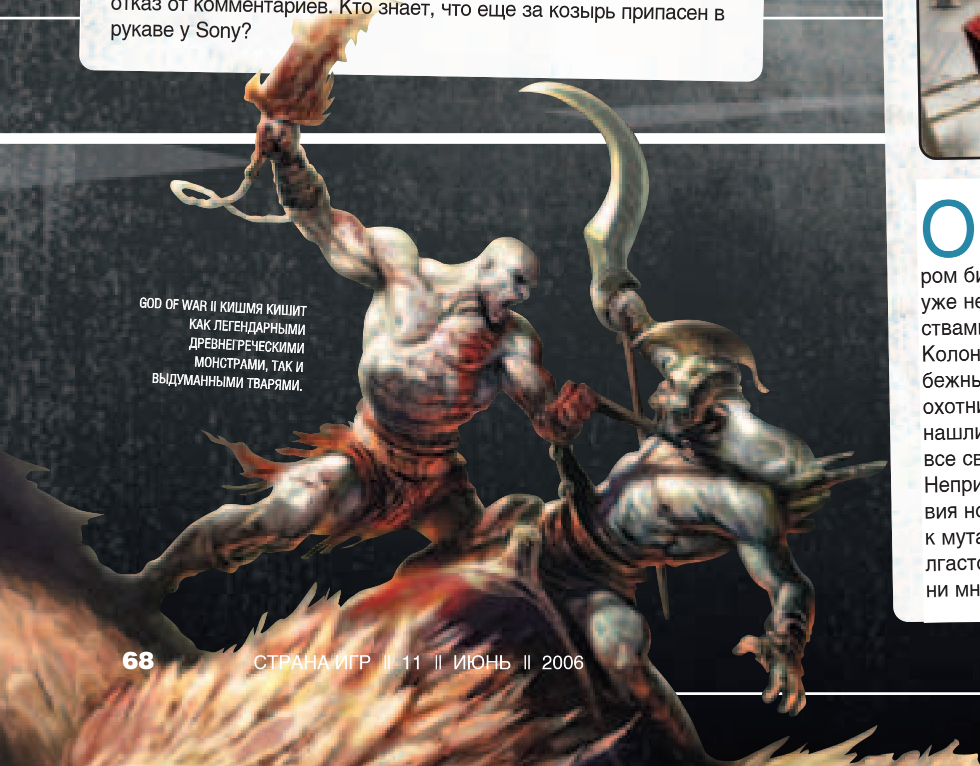


ДЕРЕШЬСЯ, А ВОКРУГ - КРАСОТА!

Лукавили, ох, лукавили разработчики, говоря о том, что God of War выжал весь потенциал платформы и улучшить графику удастся только с появлением Playstation 3. Демо-ролик поражал живостью изображения: древние храмы все так же величественны, все так же сильно ощущение бескрайних просторов. Не обошлось и без знаменитого еще по первой части взаимодействия главного персонажа с окружающей средой, а попросту говоря, разрушения всевозможных преград и стен. Камни летят, дым столбом, дух захватывает!



Путешествие по Древней Греции по-прежнему мало напоминает увеселительную прогулку: враги подстерегают Кратоса за каждым поворотом, а многочисленные головоломки усложняют кровавые сражения. Поощряется творческий поход и применение разнообразной тактики при истреблении противников, которые не спешат покорно украсить собой список жертв спартанца. Вместе с тем игра не предназначена исключительно для ветеранов экшновых боев, не требует блестящей реакции и стальных нервов. Тим Мосс, ведущий программист и один из лидеров команды God of War II, рассказал, что Sony проводит специальные демографические тесты для определения, какой уровень сложности устроит рядового игрока. Доходит даже до проверки того, как быстро люди нажимают кнопки на джойпаде.
Решающую роль в выборе платформы для сиквела сыграл опыт разработчиков. «Не побоюсь показаться самоуверенным – вряд ли первые игры на PS3 смогут значительно превзойти лучших представителей на текущих консолях, – признался Тим Мосс. – Наши программисты и дизайнеры хорошо знают возможности Playstation 2. К новому оборудованию потребуется притереться, на это уйдет время».
Объявления о разработке God of War на PSP не последовало. Попытки вытянуть ценную информацию натыкались на вежливый отказ от комментариев. Кто знает, что еще за козырь припасен в рукаве у Sony?



GOD OF WAR II КИШМЯ КИШИТ КАК ЛЕГЕНДАРНЫМИ ДРЕВНЕГРЕЧЕСКИМИ МОНСТРАМИ, ТАК И ВЫДУМАННЫМИ ТВАРЯМИ.



Экспрессом из Древней Греции в далекое будущее



Оригинальная Killzone на Playstation 2 отправляла игрока в далекое будущее, в котором битвы за территорию ведутся уже не между отдельными государствами, а между целыми планетами. Колонизация космоса вызвала неизбежный разброд мнений, среди охотников осваивать новые миры нашлись и те, кто решил порвать все связи с прочим человечеством. Непривычные климатические условия новообретенной родины привели к мутациям. Так появилась раса хелгастов. И решила посвятить себя – ни много ни мало – войне с людьми.

Killzone: Liberation не только заимствует у предшественницы все достоинства, но и старается искоренить недостатки, доказывая, что «карманность» PSP – не помеха зрелищности. Непривычен выбор угла обзора: игрок наблюдает за действиями персонажа с высоты полета мухи, вместо того чтобы вести сражения от первого лица. Но на динамичность боев смена камеры не влияет, более того, позволяет куда эффективней использовать знание местности: где спрятаться за грудой ящиков, куда кинуть гранату, какое препятствие уничтожить.

Места за столиком с десятью демонстрационными PSP были нарасхват. Продюсер Killzone: Liberation, Стивен Тер Хейд (Steven Ter Heide), наблюдал за боевыми действиями из-за укрытия в виде картонной фигуры солдата-хеллгаста и любезно согласился дать интервью для читателей «СИ».

? Почему вы решили продолжить сюжет Killzone, вместо того чтобы отойти от традиций? Например, дать геймерам сыграть за хеллгастов?
Мы хотели сделать игру узнаваемой. Кроме того, идеи оригинальной Killzone куда лучше вписываются в наш нынешний замысел, чем, например, сражения на стороне хеллгастов. Но, кто знает, может быть, в будущем мы осуществим и такой вариант.

? В Killzone: Liberation вы использовали вид от третьего лица. Чем не устраивал традиционный FPS?
Решение отказаться от FPS напросилось само собой, когда мы оценили возможности PSP. Сложно объяснить в двух словах, но вид от третьего лица лучше всего соответствовал тому, чего мы хотели достичь: и в плане графики, и в плане геймплея. Стоило нам сменить угол обзора камеры, и игра буквально ожила – словно была найдена последняя недостающая часть головоломки.

? Не возникло желания посоревноваться с Metal Gear: Ac!d?
Нет, это игры совершенно разных типов. Killzone: Liberation близка шутерам «старой школы», в которых все замешено на экшне, потоке впечатлений, постоянной смене ситуации, новых стычках. Другое дело – Metal Gear: Ac!d. В ней акцент делается на шпионской тактике: спрятаться, подкрасться незаметно.

? Расскажите про новое оружие в игре, наверняка вы приготовили массу сюрпризов.
Да, мы создали целый арсенал. Мне самому больше всего нравится арбалет, но будет и огнестрельное оружие, вроде снайперской винтовки, гранатометов (rocket launcher), нескольких разновидностей пулеметов (machine gun), пистолетов. Игроки смогут подобрать то вооружение, которое лучше всего соответствует их стилю ведения боя.

? А заложников брать можно?
Нет, только спасать. *смеется*

? В одиночном режиме героя порой сопровождает напарник под управлением AI. Расскажите поподробнее об этой особенности игры.
Геймеры смогут контролировать действия напарника с помощью приказов. В игре предусмотрено несколько типов союзников – они появляются по ходу миссий. Военные обучены атаковать, копировать действия героя, оставаться на определенной позиции. А гражданских придется охранять от врагов, находя для них укрытие. Вызов меню команд не останавливает игру, а только притормаживает, но все равно появляется возможность продумать дальнейшие действия, выбрать стратегию боя, пусть и под свист пуль.

? Но кроме такой имитации командных боев в Killzone: Liberation предусмотрен и многопользовательский режим. Что для вас было более важно: одиночный режим или командная игра?
Одиночный режим, ведь все-таки на нем базируется все остальное. Но многопользовательский режим будет не хуже. Когда мы устроили в офисе первые матчи на выживание, работа буквально встала: все только и делали, что играли.

? Нелегко, наверное, биться с коллегами! Подчиненные не боялись истребить босса?
Какое там! Стоит мне войти под своим именем, и на меня начинается настоящая охота! Приходится прятаться, изобретать псевдонимы, не то застрелят на месте. Бывали и бои стенка на стенку: например, команда художников против дизайнеров, или дизайнеры против программистов. Вообще сражения проходили очень весело и интересно.

С таким напутствием я немедленно опробовала роль защитника планеты от чуждой расы. Арбалет и впрямь пригодился: стрелы не летели непрерывно на манер пулеметной очереди, но уж если попадали в жертву, то через некоторое время взрывались.

ОСТАВИМ ИГРЫ В ПРЯТКИ METAL GEAR AC!D

Стивен Тер Хейд скромничает: на самом деле атака в лобовую в Killzone: Liberation быстро завершается гибелью главного героя. Использование ящиков в качестве укрытий, перебежки и внезапные удары в спину только приветствуются.



Геймеры смогут контролировать действия напарника с помощью приказов.





В KILLZONE: LIBERATION ГЕРОЙ БУДЕТ ВОВСЮ ПОЛЬЗОВАТЬСЯ МАШИНАМИ: ОТ ВЕРТОЛЕТОВ ДО ТАНКОВ.



КОЛЛЕГИ НЕ ЩАДЯТ СТИВЕНА ТЕР ХЕЙДЕ, ПРОДЮСЕРА KILLZONE: LIBERATION, В ОФИСНЫХ БАТАЛИЯХ.

Gangs of London расскажет не только о криминальной жизни в европейской столице!

Идея скрестить кинематограф и игры не нова. За «киношность» с одинаковой частотой хвалят и ругают популярные RPG, вроде Final Fantasy X: продолжительные эффектные видеоролики, линейный сюжет и необременительная прокачка быстро создают иллюзию интерактивного фильма. Однако создатели сериала The Getaway решили на самом деле уподобить игру кино. Персонажи-бандиты хоть и угоняли машины не хуже коллег из Grand Theft Auto, но обходились без таких условностей, как интерфейс с демонстрацией параметров. После перестрелок герои тяжело дышали, с трудом передвигались – в общем, выглядели неважно. Из одной крайности разработчики быстро переметнулись в другую: например, аптечки были изжиты, зато восстановить силы предлагалось короткой передышкой у ближайшей стены. Постоишь – и пятна на одежде исчезают, а раны затягиваются. Неудивительно, что новшество не прижилось. Но запомнился город The Getaway – досконально воссозданный Лондон. Gangs of London собирается ловить геймеров на тот же крючок – реалистичное отображение лондонских улиц, на которых пять бандитских группировок сражаются за право единолично заправлять криминальным бизнесом. Зато параметры не замаскированы, а сюжет рассказывается в комиксах. Действие основного режима игры разбито на миссии. Гангстеры подражают итальянским мачо из The Godfather: то устраивают погони на автомобилях, то решают все споры жаркими перестрелками. У каждой группировки своя история и свой набор заданий.

От того же The Godfather «Банды Лондона» отличаются изобилием побочных режимов и мини-игр. Разработчики уверяют, что на самом деле соотношение основного и дополнительных режимов – 50 на 50, но посудите сами: в комплекте с сюжетными разборками идет пораундовая стратегия – мафиозные разборки на картах (чу, повеяло Metal Gear Ac!d!), режим «свободной игры», в котором завоевывать город предлагается, как душе угодно, симулятор таксиста для проверки знания улиц, набор популярных мини-игр, вроде «дартс», из британских пабов, режим туриста с непременным фотографированием достопримечательностей, а также уникальные миссии. У каждой PSP есть собственный номер, на основе которого будет сгенерировано абсолютно неповторимое задание. Конечно же, полученными миссиями можно будет обмениваться с друзьями.



ТАКИМ ПРЕДСТАВЛЯЮТ СЕБЕ БОССА РУССКОЙ МАФИИ РАЗРАБОТЧИКИ GANGS OF LONDON.

Гангстеры подражают итальянским мачо из The Godfather: то устраивают погони на автомобилях, то решают все споры жаркими перестрелками.



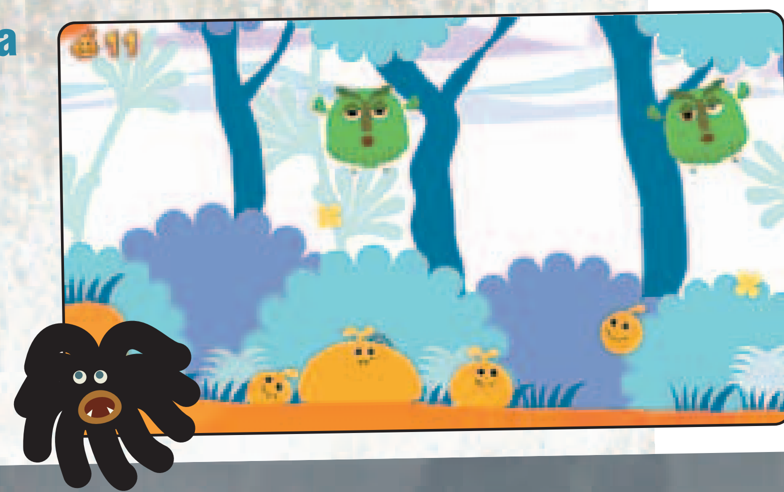
РАЗРАБОТЧИКИ УВЕРЯЮТ, ЧТО НЕ БОЯТСЯ ТОЧНО ВОСПРОИЗВОДИТЬ УЛИЧНЫЕ ВЫВЕСКИ. ДЕСКАТЬ, ИНАЧЕ ЛОНДОНСКИЙ КОЛОРИТ ПРОПАДЕТ.





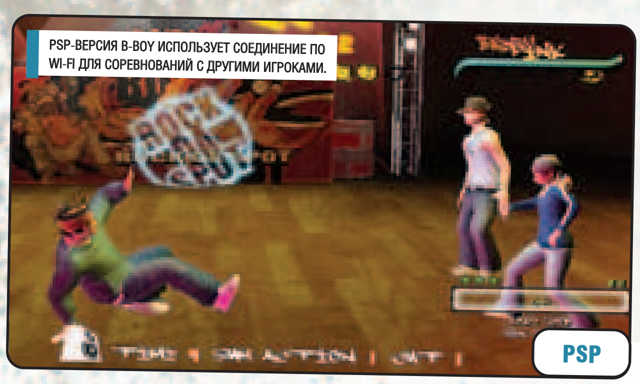
ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛЕГЕНДАРНОЙ
КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ!
HALF-LIFE® 2
EPISODE ONE
VALVE
source
© 2006 Valve Corporation. All rights reserved. Valve, the Valve logo, Half-Life, the Half-Life logo, Source, and the Source logos are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the United States and/or other countries. All other trademarks are properties of their respective owners.
Бука

LocoRoco – любовь с первого взгляда



Забавное желеобразное существо катится по разноцветной местности. На пути его поджидают и шипастые враги, и холмы, и пропасти. А в арсенале – всего лишь клавиши L и R, которые позволяют мгновенно наклонить крошечный мир, чтобы сила тяжести сама подталкивала существо вперед, да возможность рассыпаться на кучку мелких желе. Происходящее сопровождается поистине гипнотической музыкой. Скажете, такие игры понравятся только детям? PSP с LocoRoco на лондонском показе действовали подобно хорошим магнитам – они неизменно оказывались в руках заинтригованных журналистов. Азартные игроки крутили приставки в унисон с похождениями желе и разве что не пытались подпихнуть диковинную зверюшку рукой, а потом делились новостями о расположении сюрпризов. Кстати, демо-версия одного из уровней LocoRoco опубликована на диске-приложении к «СИ».

Ударим плясками по наркомании и бродяжничеству!



PSP-ВЕРСИЯ B-BOY ИСПОЛЬЗУЕТ СОЕДИНЕНИЕ ПО WI-FI ДЛЯ СОРЕВНОВАНИЙ С ДРУГИМИ ИГРОКАМИ.



НЕ ЗАПРЕЩАЕТСЯ ПРИТАНЦОВЫВАТЬ ВО ВРЕМЯ ВЫСТУПЛЕНИЯ ПРОТИВНИКА, ОТВЛЕКАЯ ВНИМАНИЕ ЗРИТЕЛЕЙ.

Широкие штаны и вязаная шапочка – это еще не хип-хоп. Вернее, понятие «хип-хоп» обозначает куда большее, чем стиль одежды или музыкальное направление. Оно описывает целый стиль жизни городской молодежи, в котором находится место и рисованию граффити, и брейк-дансу (другое название: b-boying) на улицах, и увлечению экстремальными видами спорта, и невероятной эквилибристике на роликах и велосипедах.

B-Boy, как следует из названия, посвящена танцам. Но создатели объясняют свой выбор не только популярностью и зрелищностью брейк-дансов. Их задачей являлась пропаганда положительных черт культуры хип-хопа, ведь обратная сторона уличного существования – наркотики и бродяжничество. B-Boy не похожа на DanceDanceRevolution с непременным танцевальным ковриком, не заставляет игрока отбивать заданную последовательность клавиш, как игры серии Space Channel (DreamCast). Соревнование по брейк-дансу больше напоминает файтинг: персонажи исполняют танец из разнообразных элементов-приемов перед противником, выигрывая медали в четырех возможных категориях. Например, плавное чередование сложных приемов приносит медаль за техничность. Затем наступает очередь соперника показать высший класс. Если он окажется более ловким, то отыграет медали обратно. Как в настоящем файтинге, сражаться можно и против компьютера, и с другими игроками. ■



СЫГРАТЬ В B-BOY СМОЖЕТ И ТОТ, КТО В ЖИЗНИ НЕ ВИДЕЛ НИ ОДНОГО БРЕЙК-ДАНСЕРА!

Sony затеяла лондонский показ, чтобы и God of War II во всем великолепии продемонстрировать, и еще раз подтвердить, что уходить с головой в разработку проектов для новой платформы компания не собирается. Свежее воплощение кровавых древнегреческих мифов оставалось звездой презентации, но и жизнерадостные игры не сдавали позиции – и неожиданный успех LocoRoco тому свидетельство.


АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С:МУЛЬТИМЕДИА
КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА ПО ТРИЛОГИИ АЛЕКСАНДРА ЗОРИЧА
ЗАВТРА ВОЙНА
КАВКАЗ
© 2006 ЗАО «1С». Все права защищены. © 2006 Crioland. Все права защищены. Сценарий © 2006 Александр Зорич

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GAMEBOY ADVANCE | N-GAGE

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



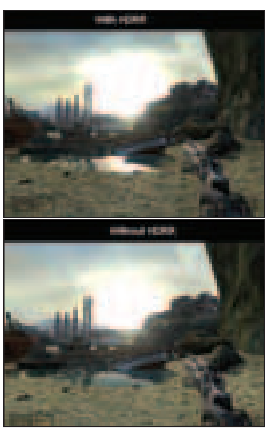


ПО БОЛЬШОМУ СЧЕТУ, EPISODE ONE – ЭТО ТОЧНО ТОТ HALF-LIFE 2, КОТОРОМУ МЫ ПОСТАВИЛИ 9.5 БАЛЛОВ РОВНО 35 НОМЕРОВ НАЗАД.



НЕОТЪЕМЛЕМОЕ ДОСТОИНСТВО ДВИЖКА HALF-LIFE 2: ОН БЫСТРО И СТАБИЛЬНО РАБОТАЕТ ДАЖЕ НА НЕМОЩНЫХ КОНФИГУРАЦИЯХ.

Half-Life 2: Episode One



Что такое HDR?

Специалисты компании NVIDIA суммируют сущность HDR в трех тезисах: светлые предметы становятся по-настоящему светлыми, темные – по-настоящему темными, но при этом детали не теряются ни в тех, ни в других. Для знакомых с фотографией объясним посложнее: светлые и темные части кадра движок «снимает» с разной экспозицией. Слева вы видите скриншот с HDR, справа – без. Невооруженным глазом можно заметить, что солнце выглядит ярче, мост (вдалеке) тонет в лучах света, а на скалах и на песке появились гораздо более четкие блики.

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	FPS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Valve
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Бука»
РАЗРАБОТЧИК:	Valve
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 32
ДАТА ВЫХОДА:	1 июня 2006 года

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1,2 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель с поддержкой DirectX 7, доступ в Интернет

ОНЛАЙН:
http://ep1.half-life2.com

Сюжет в Half-Life 2 был непростой. Мало того что мы так и не смогли понять, что делал Гордон Фримен в городке City 17, так игра еще и заканчивалась за мгновение до неминуемой смерти персонажей. Это специально: оказывается, Гейб Ньюэлл и команда задумали серию дополнений, еще пока корпели над оригинальной игрой и движком Source. Теперь мотор готов, он бодро стучит цилиндрами под капотом целого десятка игр (в том числе – SiN Episodes, Dark Messiah of Might and Magic и не анонсированный проект от Уоррена Спектора), а разработчикам только и остается, что придумывать уровни да писать скрипты.

Первое дополнение зовется Half-Life 2: Episode One, проходится за четыре-шесть часов и не требует наличия Half-Life 2. И через полтора года после релиза игры движок Source по-прежнему выглядит превосходно, и обзавелся обновкой в виде модной технологии High Dynamic Range (или просто HDR, или «широкий динамический диапазон»), которой мы посвятили врезочку. Проще всего заметить ее применение, взглянув на свет от фонарика, встроенного в хазард-костюм: он стал похож на переносной прожектор – оставляет на стенках не светлый кружок, а пятно яркого света. Мы прошли несколько первых уровней дополнения в офисе «Буки», российского партнера Valve, но ни слова о сюжете не скажем. Достаточно знать, что Гордон и Аликс остаются в живых, а цитадель доктора Брина грозит стереть с лица земли весь City 17. Герои проведут некоторое время внутри цитадели, а затем выйдут на улицы города – обратите внимание, теперь Гордон и Аликс всегда путешествуют вместе или с роботом-Псом. Взаимодействие с напарниками – вообще клю-



чевая особенность Episode One, они действительно помогают в прохождении, а не путаются под ногами. Из свежих противников запомнился «зомбайн» – солдат-зомби. Заканчивается дополнение, как и оригинал, явной недосказанностью и рекламой второго эпизода. Что ж, похоже, цифровое распространение полностью оправдало себя, и доставка подобных небольших кусочков сюжета прямо на дом геймеру – уже обыденность. С чем и поздравляем. ■



PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GAMEBOY ADVANCE | N-GAGE

Автор:
Александр Трифонов
operf1@gameland.ru





ДЛЯ ДЕБЮТНОГО ПРОЕКТА РАЗРАБОТЧИКИ ИЗ РОСТОВА-НА-ДОНУ СООРУДИЛИ ВЕСЬМА СИМПАТИЧНЫЙ ДВИЖОК.



ПЕРЕСТРЕЛКИ ИГРОЙ НЕ ПООЩРЯЮТСЯ, НО ЕСЛИ ЧТО, ДОСТОВЕРНЫЕ ОБРАЗЦЫ ОРУЖИЯ К НАШИМ УСЛУГАМ.

«Смерть шпионам»



Дело техники

Движок у игры собственного изготовления, и по цветовому решению и возможностям сильно напоминает Hidden& Dangerous 2. В частности, достоверными и обширными уровнями – если лес, то настоящая чаща, если деревня, то на три десятка домов. Будет и техника: мотоциклы, легковые и грузовые машины. Помимо быстрого передвижения, есть и другие плюсы: например, можно подогнать грузовик к дому и с его крыши забраться на балкон, или задавить патрульного.

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
РАЗРАБОТЧИК:	Haggard Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	IV квартал 2006 года

ОНЛАЙН:
http://games.1c.ru

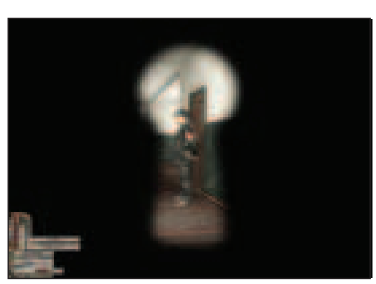
Stealth action про Вторую мировую встречаются гораздо реже, чем обычные FPS, хотя разведчики внесли не меньший, если не более значительный, вклад в дело победы, чем прочие виды войск. Не зная расположения вражеских войск, куда бы летели бомбардировщики и выдвигались танковые дивизии? А ловкое устранение высокопоставленного офицера часто приносило больше пользы, чем уничтожение пехотного полка. Таким вот героем невидимого фронта нам и предлагают стать разработчики. И хотя военная контрразведка, знаменитый СМЕРШ, в основном занималась борьбой с вражескими лазутчиками, задачи наши что ни на есть шпионские: скрытное проникновение в расположение противника, ликвидация членов командования, похищение важных документов.

По идее, жанр предполагает подвиги в духе Сэма Фишера, но в «Смерть шпионам» прыгать с потолка на головы фрицам не придется. А вот вспомнить навыки, полученные в Commandos, – еще как. Появление в костюме диверсанта на глазах врагов – верная смерть. Поэтому первоочередная задача – раздобыть форму и при этом не перепачкать ее кровью. Увесистый удар кулаком по затылку, и часовой отправляется в нокаут. Правда, под видом простого солдата далеко не проберешься – первый же встреченный офицер подымет тревогу.

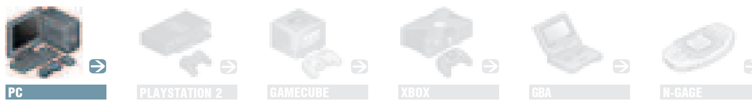
Но и мундир штурмбанфюрера не гарантирует безопасности, эсэсовцев им не обманешь. Так и приходится лавировать между домами и патрулями, поминутно сверяясь с картой. На ней отмечены все враги с радиусами их видимости и отдельным цветом те, кто может нас раскрыть. Зрение и слух фашистов просчитываются честно, а интерфейс услужливо показывает уровень создаваемого нами шума и есть ли поблизости «фиолетовые». Но тревогу могут поднять не только они – любой подозрительный шум или копающийся в замке герой привлекают охранников.

Взлом, кстати, выполнен в виде мини-игры, в которой надо за определенное время подобрать нужные отмычки. Кроме того, можно и нужно подглядывать в замочные скважины – ведь враги внутри помещений на карте не помечаются. В некоторых миссиях будем работать с напарником – в общем, весьма свежий и многообещающий проект. ■









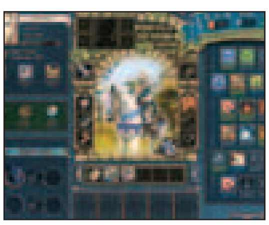
Автор:
Александр Трифонов
operf1@gameland.ru




ВЫЗОВЫ ДУХОВ ЯРОСТИ СОПРОВОЖДАЮТСЯ КРАСОЧНЫМИ РОЛИКАМИ.


В ОСНОВНОМ ГЕРОЙ ПЕРЕДВИГАЕТСЯ НА ЛОШАДИ. НО КОЕ-КУДА БЕЗ ЛОДКИ НЕ ДОБРАТЬСЯ.

«Легенда о рыцаре»



Дела семейные

Хотя по ходу сюжета бравый рыцарь не находит новых спутников, в странствиях можно обзавестись… женой. Таким образом игрок получает симпатичный или ужасный (жениться можно и на девушке-орке) портрет в интерфейсе и 4 дополнительных слота под предметы. Как и у всякой порядочной семьи, у вас могут появиться дети (которые занимают слоты), и каждый ребенок даст немалую прибавку к Лидерству. Кстати, возможность развестись и поделить детей тоже не исключается.

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	adventure/RPG/tactic
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
РАЗРАБОТЧИК:	Katauri Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	IV квартал 2007

ОНЛАЙН:
http://games.1c.ru

Геймеры-ветераны и просто поклонники серии Heroes of Might&Magic помнят, что началось все с гибрида TBS и adventure «King's Bounty», вышедшей еще в 1990 году. Но дальнейшее развитие пошло в сторону стратегической части, и в итоге в «Героях» мало что осталось от адвенчуры.

Показанная же на выставке «Связь-Экспо 2006» новая игра от создателей «Космических Рейнджеров» куда ближе по духу древнему хиту от New World Computing. Герой в «Легенде о рыцаре» только один, он может быть воином, паладином или магом. Игровой мир – более 30 разнообразных локаций, связанных между собой: леса и болота, подземелья и сокровищницы, горные ущелья и водные просторы.

Между уровнями можно перемещаться свободно, хотя в некоторые места придется добираться с помощью дирижаблей и порталов.

Отличительная особенность проекта – на глобальной карте все происходит в реальном времени! День сменяет ночь, монстры бродят по окрестностям и бросаются на игрока, если подобраться к ним слишком близко. С этим связаны некоторые интересные приемы: например, выманить медлительного зомби с кладбища и беспрепятственно взять охраняемый им сундучок.

Помимо врагов встречаются персонажи, которые готовы выдать игроку задание или что-нибудь продать, сундуки с сокровищами и артефакты, жилища монстров и специальные объекты, повышающие характеристики героя или восстанавливающие запасы маны.

Еще есть замки. Правители дружественных замков предложат нам войска, заклинания и артефакты, а взамен попросят выполнения различных заданий. Враждебные города можно захватывать и передавать союзникам.

Под армию выделено пять слотов, которые можно заполнять бойцами шести рас, но показатель морали смешан-


ПО МЕРЕ ПРОХОЖДЕНИЯ ГЕРОЙ ЗАВОЕВЫВАЕТ РАСПОЛОЖЕНИЕ КОРОЛЯ И ПОЛУЧАЕТ НОВЫЕ ТИТУЛЫ.







СРАЖЕНИЯ МОЖНО РАССМАТРИВАТЬ С ЛЮБОГО УДОБНОГО РАКУРСА.

Твари по паре

Играбельных рас шесть: люди, гномы, эльфы, орки, нежить и демоны. Есть и нейтралы: волки и медведи, варвары и пираты и так далее. Каждая раса имеет сильные и слабые стороны: гномы медлительны и предпочитают магии технику, демоны обладают защитой от огня, эльфы – лучшие лучники и используют «лесную» магию.

ного воинства будет ниже. При низкой морали войска хуже сражаются, а то и вовсе отказываются подчиняться приказам. А бонусы от некоторых артефактов действуют только на одну расу, скажем, на войска людей 3-4 уровня, так что артефакты подбирать надо вдумчиво, а не «где циферки побольше». При повышении уровня герой получает Руны Таланта, которые тратятся на развитие навыков и увеличение характеристик. Атака, Защита, Интеллект и Мана хорошо знакомы по Heroes of Might&Magic, а вот Лидерство – наследие King's Bounty. Эта характеристика влияет на то, сколько и каких отрядов может держать в своей армии герой. Взять десяток грифонов или двух рыцарей? Или ограничиться набором лучников и мечников?

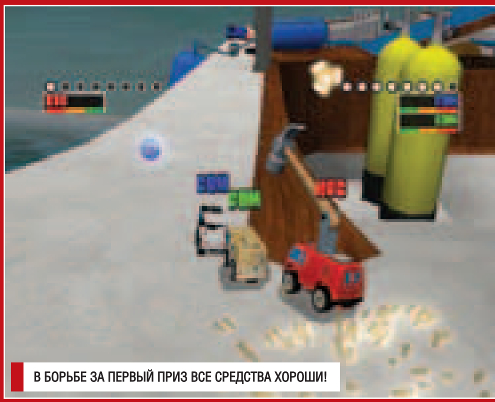


ИЗРЕДКА ШТУРМ ЗАМКА ПРОХОДИТ В ДВА ЭТАПА, С БИТВОЙ НА МОСТУ.

Боевой режим напоминает тех же «Героев», причем третью часть. Но нюансов хватает: на месте сражения попадаются сундучки с золотом, которые можно подбирать, и магические алтари, которые в свой ход наносят урон всем отрядам поблизости. Можно заманивать врагов поближе и наблюдать, как они гибнут под молниями или огнем. Есть очки действия: так, священник может отойти от врага и вылечить дружественный юнит за один ход. Рыцари круговым ударом бьют всех врагов рядом, алхимики метают во врагов склянки с различными зельями – почти у каждого отряда есть спецумения. Герой же вызывает Духов Ярости и творит заклинания; среди них есть как тратящие ману, так и свитки с ограниченным числом зарядов. При штурме замков нападающие располагаются на поверхности осадной башни, а защитники пытаются удержать стены. Осажденные могут укрываться от стрел и ударов противника за деревянными щитами, которые, впрочем, легко разрушить. Выглядит же все просто великолепно: измененный до неузнаваемости движок от «Магии Крови» воссоздает красочный мир, полный деталей, да и художники потрудились на славу. Многообещающий проект, к которому мы еще не раз вернемся. ■

Guardian Forces

По ходу игры герой находит четырех Духов Ярости – могущественных существ, которых можно призывать во время боя. На это затрачивается так называемая «ярость», которая пополняется убийствами вражеских юнитов. В бою они накапливают опыт, а получив уровень, могут развивать имеющиеся атаки или изучать новые. На выставке мы видели Каменного Духа. Голем рассыпается на части, обломки взмывают вверх и собираются в огромный меч, который обрушивается на противника. Очень впечатляет, равно как каменный дождь или вырастающие из-под земли скалы.



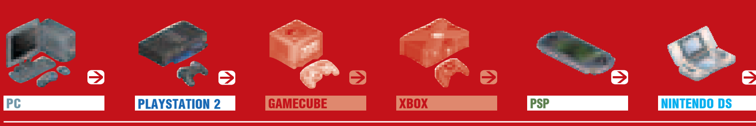
В БОРЬБЕ ЗА ПЕРВЫЙ ПРИЗ ВСЕ СРЕДСТВА ХОРОШИ!



УТЮГ С ФУНКЦИЕЙ ОТПАРИВАНИЯ – НЕ ТОЛЬКО ЛУЧШИЙ ДРУГ ДОМОХОЗЯЕК, НО И ВЕСЬМА ОРИГИНАЛЬНОЕ ПРЕПЯТСТВИЕ НА ПУТИ К ФИНИШНОЙ ЧЕРТЕ.



РАДИ ОБЛАДАНИЯ НЕКОТОРЫМИ ИЗ ЭТИХ МИЛАШЕК ПРИДЕТСЯ ИЗРЯДНО ПОПОТЕТЬ.



Автор:
Иван «K.Night» Хаустов
k.night@mail.tu



- **ПЛАТФОРМА:** PC, PS2, PlayStation Portable, Nintendo DS
- **ЖАНР:** action/racing
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Codemasters
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** не объявлен
- **РАЗРАБОТЧИК:** Supersonic Software
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 8
- **ДАТА ВЫХОДА:** 27 июня 2006 года (США)

- **ОНЛАЙН:** http://www.supersonic-software.com

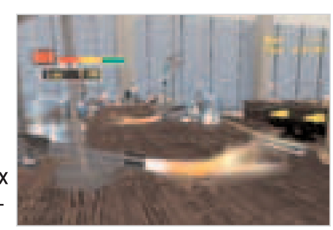
Micro Machines V4

Соскучились по «микромашинкам»? Мы тоже! Вон они, крохотные, игрушечные – скользят по кухонному столу. Как в старые-добрые времена...

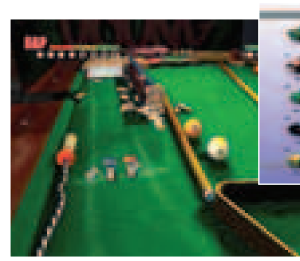
25 видов оружия. 25 типов трасс. 750 моделей машинок! Codemasters решила поразить нас математикой! И пусть вся эта орава отличается в основном цветом да закрылками, 25 кардинально разных машинок нам клятвенно пообещали. Вот только управление спорткаром и автобусом почти одинаково – игрушки, что с них взять. Что ж, Gran Turismo может спать спокойно – пиетет соблюден. К тому же, всех машинок мы не увидим, пока не сыграем (или поменяемся) с друзьями: Micro Machines V4 читает уникальный код консоли и составляет список «допустимых» моделей. Хотите заполучить весь набор – извольте освоить мультиплеер. Ход вполне закономерный, ведь именно мультиплеер, по задумке разработчиков, как встарь, должен составить основу геймплея. И что касается PC, PSP и Nintendo DS – все понятно: LAN и Wi-Fi, соответственно. А вот что там с PS2 – неизвестно. Ни о каком онлайн-сервисе речь пока не идет. Видимо, придется соединять консоли link-кабелем. Можно, конечно, по старинке, разделить экран, но как тогда быть с обещанными бонусами?

Любителям однопользовательских гоночных баталий расстраиваться ни к чему, разработчики честно признаются, что потратили уйму времени, чтобы играть в одиночку тоже было весело. Прежде всего – много-много различных соревнований. Race cup – четыре машинки хотят приехать к финишу первыми. The Checkpoint cup – необходимо проехать как можно больше контрольных точек, пока не закончится время. Time Trial – привычные гонки со временем. Если хотите чего поинтереснее, Chase Cup в буквальном смысле заставит вас догнать и перегнать идеологического соперника. Ну и самое забавное, на мой зверский взгляд, Battle League, где выживает сильнейший, сиречь, подлейший и злейший. Для нужд микромашинок приспособили 25 видов смертоносного оружия. От пулемета и ракетной установки до гигантского молота и поголовной шокотерапии. Никогда не задумывались, почему после долгого отсутствия дома – то там, то здесь виднеются воронки от взрывов? ■

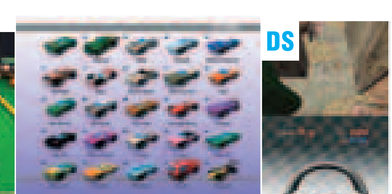
Поле боя: кухня, крыша, садик...

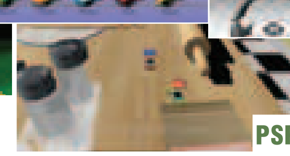


Знаменитая своими «повседневными локациями» серия не отходит от канонов и в новой игре. Разработчики из Supersonic Software предлагают на выбор целых 50 различных трасс, проложенных в пределах 25 территорий. Кроме того, интерактивную окружающую среду можно всячески использовать для «благих целей». Как? Ну, скажем, петляет дорога по кухне, скорость запредельная, свист в ушах – азарт! Ну что плохого, если захочется слегка подтолкнуть машинку соперника к горящей конфорке? Да ничего! А надоели имеющиеся трассы – конструктор к вашим услугам!



КАТАЯСЬ ПО БИЛЬЯРДНОМУ СТОЛУ, БУДЬТЕ ГОТОВЫ УВЕРНУТЬСЯ ОТ РАЗЯЩЕГО УДАРА КИЯ.

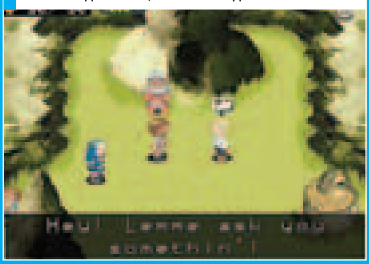





1С МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
ВОСХОЖДЕНИЕ НА ТРОН
ПРИКЛЮЧЕНИЕ
ПОШАГОВАЯ ТАКТИКА
РОЛЕВАЯ ИГРА
Огромный мир для исследования: три материка, города и замки, а также населенные монстрами бескрайние поля, леса, ущелья и долины.
Эпические пошаговые сражения: герои, ведущие за собой в битву многочисленные отряды воинов и магов, мятежные феодалы, разбойники, монстры - на войне все будут при деле.
Разнообразные задания: уничтожить главаря бандитов, доставить письмо, выиграть пивной чемпионат - настоящий герой не гнушается никакой работы, если она сулит выгоду!
© 2006 ЗАО "1С". Все права защищены.
DVS



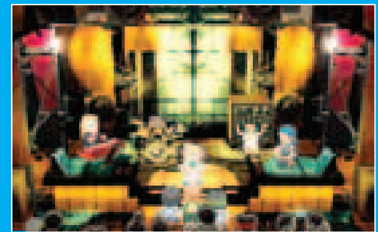
НАСТОРОЖЕННО ОТНОСИТЕСЬ К «ДРУЖЕСТВЕННЫМ» NPC: НЕ НАБОЛТАЙТЕ ЛИШНЕГО. МЕСТНЫЙ ПРЕСТУПНИК МИНТ ПОЙДЕТ НА ВСЕ, ЧТОБЫ ЗАВЛАДЕТЬ ЭЛЕМЕНТОМ.



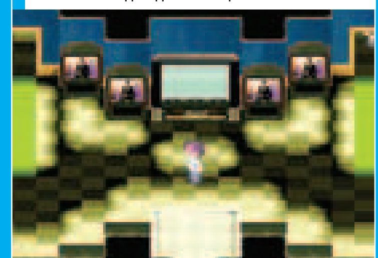


ПОКА ЧЕРРИ ПУТЕШЕСТВУЕТ, ПРОФЕССОР НЕ СИДИТ НА МЕСТЕ. МОЖЕТ, СОЧИНЯЕТ ФОРМУЛУ НОВОГО СУПЕРВЕЩЕСТВА? ИЛИ ПЫТАЕТСЯ СВЯЗАТЬСЯ С КЕМ-ТО ПО WI-FI?



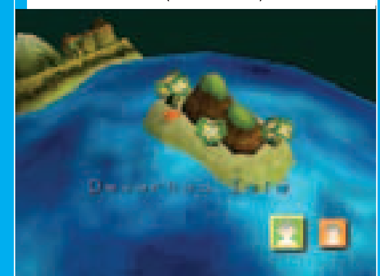


МИНИ-ИГРЫ В THE CONTACT, БЕЗУСЛОВНО, РАЗНООБРАЗЯТ ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС. КТО ОТКАЖЕТСЯ ПОПРОБОВАТЬ СЕБЯ В РОЛИ САДОВОДА ИЛИ ПЕВЦА?





ЭТОТ ОСТРОВ – ТО САМОЕ МЕСТО, ГДЕ НАЧИНАЮТСЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ ЧЕРРИ (НИЖНИЙ ЭКРАН).





Автор:
Андрей Загудаев
zizu-rb@yandex.ru



ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
ЖАНР:	action/RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Atlus
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Grasshopper
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	25 июля (США), осень (Европа) 2006 г.

ОНЛАЙН:
www.mmv-i.net/game/ds/contact/home.html

The Contact



Многие с тоской вспоминают времена 8- и 16-битных приставок. Новая RPG от Atlus напомнит, как выглядели игры 15 лет назад.

Завязка в The Contact самая обычная. Как-то раз некто Профессор создает при помощи некоего вещества («элемента»), источника огромной силы, космический корабль. И первый же полет заканчивается аварией. «Элемент» разбит, и его части разнесло взрывом по всей незнакомой планете, на которой совершил аварийную посадку космолет. Пожилой интеллигент не теряет присутствия духа, ловит первого попавшегося мальчишку (знакомьтесь, его зовут Черри, он – это вы) и заручается его (вашей) поддержкой. Отделавшись от работодателя, новоявленный боец спасательного фронта отправляется на поиски пропажи. Теперь мы сами себе хозяева. Правда, заветные кусочки «элемента», без которых корабль не починить, искать все равно придется. Да и Профессор, хоть и остался на своей летающей тарелке, никак не сойдет с верхнего экрана DS – все сыплет своими инструкциями. Зато нижний оставили нам; на нем-то и развернутся шекспировские страсти приключений мальчика Черри.

Во время путешествия вы столкнетесь с массой интересных персонажей. Прочувствуете на своей шкуре всю прелесть борьбы с местным террористом Минтом, заинтересовавшимся «элементом». Игра, слава богу, не сводится к простому исследованию планеты и истреблению попадающихся на пути монстров. Вы будете охотиться, рыбачить, дрессировать животных, готовить себе завтраки и даже заниматься садоводством. Новая одежда (см. врезку) и секретные предметы, добытые по пещерам да сундукам, даруют специальные умения, которые помогут в борьбе с врагами. До кучи разработчики начинили свое детище большим количеством мини-игр.

Еще одна немаловажная особенность: The Contact – первая RPG на Nintendo DS, поддерживающая Wi-Fi мультиплеер. И помочь Профессору и Черри можно на пару с другом, по беспроводной связи ваших DS. Однако пока не ясно, как это будет выглядеть и как в это играть. Разработчики все держат в секрете, а мы лишь надеемся, что многопользовательские возможности, пусть и не станут главным достоинством, но хотя бы ощутимо разнообразят игровой процесс. Уж больно часто нас дурили подобными обещаниями, подсовывая в итоге тройку мини-игр в главном меню.

За продюсирование взялся Гоити Суда (Gouichi Suda), прославившийся психоделичным Killer 7. Его игры всегда отличались зловещей атмосферой, и легкомысленный The Contact выглядит на их фоне настоящей белой вороной. ■

Великолепная семерка

Помните Killer 7? Там у каждого из семи личностей героя было свое индивидуальное умение. Нечто подобное проросло и в «Контакте», только здесь способности зависят от костюмов Черри. Всего их также семь. Меняя гардероб, вы можете стать, например, рыбаком, поваром или пилотом. Со временем у костюмов повышается уровень и, следовательно, растет сила соответствующих им умений. Конечно, помимо «костюмных» способностей у Черри будут и личные. Их также разрешается улучшать во время прохождения.




ЯЙЦА ФАБЕРЖЕ
ПРИКЛЮЧЕНИЕ





ДЕКОРАЦИИ ПРОСТОВАТЫ, НО СПЕЦЭФФЕКТЫ И МОДЕЛИ ПЕРСОНАЖЕЙ ВЫПОЛНЕНЫ НЕПЛОХО.



В «МИРНОЕ ВРЕМЯ» ПАРТИЯ ПРЕДСТАВЛЕНА НА ЭКРАНЕ ТОЛЬКО ОДНИМ ПЕРСОНАЖЕМ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | PSP

Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru



ПЛАТФОРМА:	PlayStation Portable
ЖАНР:	RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	NIS America
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Hit Maker
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
ДАТА ВЫХОДА:	18 июля 2006 года (США)

ОНЛАЙН:
http://www.nisamerica.com

Blade Dancer

Число многообещающих RPG-проектов на PSP стремительно растет, и Blade Dancer от студии Hit Maker – один из них.

Чем же попытается завоевать сердца простого народа очередная ролевая игра из далекой Японии? Может быть, интригующим сюжетом? Или оригинальной боевой системой? Или графикой, от которой захватывает дух? Берите выше – создатели Blade Dancer решили взять для своего детища всего понемногу, чтобы в конечном счете угодить каждому.

Любители красивых историй получат сказку о храбром воине, таинственной девушке и зловещем Черном Рыцаре. Для поклонников высоких технологий припасли не самую плохую, по меркам PSP, графику и многопользовательский режим на четверых, который превращает Blade Dancer в некое подобие многопользовательской RPG. Ну а почитателей классики ждет общение с многочисленными NPC, продолжительное путешествие по волшебному миру и почти обязательные для жанра пошаговые сражения с монстрами.

ДОРОГУ ИЗОБРЕТАТЕЛЯМ!

На первый взгляд Blade Dancer мало чем отличается от большинства конкурентов. Вы управляете отрядом из нескольких персонажей (на экране, впрочем, присутствует лишь один из них), ходите из города в город, попутно истребляя разнообразную нечисть, и собираете любое барахло, какое только попадется под руку. Скукота... Однако, если копнуть поглубже, все оказывается куда занимательнее. Об особенностях местной боевой системы подробнее рассказано во врезке. Но и в мирной жизни вас поджидают сюрпризы.

Главный из них – возможность самостоятельно изобрести огромное количество (более 600) самых невероятных приспособлений для обороны и нападения. Причем «рецепты» будущих изобретений совершенно необязательно приобретать в магазинах или выменивать у случайных знакомых: авторы Blade Dancer уверяют, что фантазия игроков практически ничем не ограничена. Конструируйте новые предметы сколько душе угодно! И не забудьте – со временем любое оружие ветшает и разваливается, поэтому волей-неволей приходится обзаводиться новыми экземплярами. Иначе, не ровен час, останетесь беззащитными перед целой ордой кровожадных недругов. ■



В СРАЖЕНИЯХ ПОТРЕБУЕТСЯ НЕ ТОЛЬКО ХОРОШАЯ РЕАКЦИЯ, НО И ТАКТИЧЕСКИЕ НАВЫКИ.

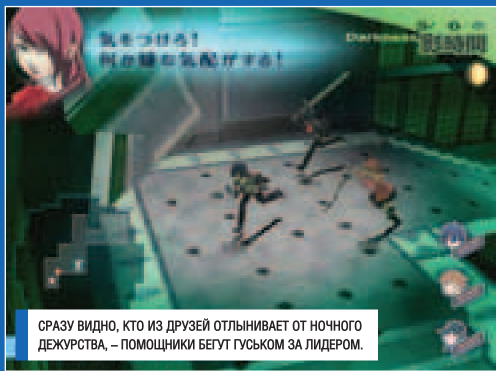
Сражаемся в одиночку, сражаемся вместе

Бои в Blade Dancer напоминают знаменитую Star Wars: Knights of the Old Republic или (если такой пример кому-то ближе) грядущую Final Fantasy XII. Они, вроде бы, проходят в реальном времени, но участники вынуждены ждать заполнения специальной шкалы, прежде чем нападать, использовать магию или предметы. На смену стандартным magic points придут luna points, запас которых предстоит делить (!) с противником (!!). Разумеется, вы сможете переключаться с одного героя на другого по желанию; и делать это нужно быстро – судя по отзывам о японской версии, монстры в Blade Dancer не отличаются кротким нравом; чуть что – в клочья рвут ваших подопечных.









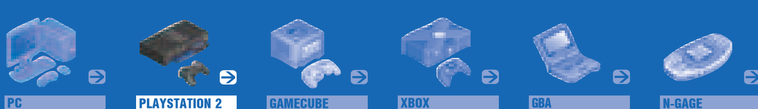
СРАЗУ ВИДНО, КТО ИЗ ДРУЗЕЙ ОТЛЫНИВАЕТ ОТ НОЧНОГО ДЕЖУРСТВА, – ПОМОЩНИКИ БЕГУТ ГУСЬКОМ ЗА ЛИДЕРОМ.



УСПЕВАЕМОСТЬ НЕ МЕНЕЕ ВАЖНА, ЧЕМ ПОБЕДЫ НАД ДЕМОНАМИ! ДРУЗЬЯ ВПОЛНЕ МОГУТ ПРОПУСТИТЬ ВАЖНЫЙ БОЙ, СОСЛАВШИСЬ НА ЭКЗАМЕНЫ.



НОВЫЕ ПЕРСОНЫ ПРИОБРЕТАЮТСЯ В ОБМЕН НА КАРТЫ, ВЫИГРАННЫЕ В БОЮ.



Автор:
Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	Playstation 2
ЖАНР:	RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Atlus
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Atlus
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ДАТА ВЫХОДА:	13 июля 2006 года (Япония)

ОНЛАЙН:
http://www.atlus.co.jp/cs/game/pstation2/persona3

Persona 3

Сперва новость о Persona 3 сочли слухом. Но некоторые слухи так и норовят прорваться в реальность.

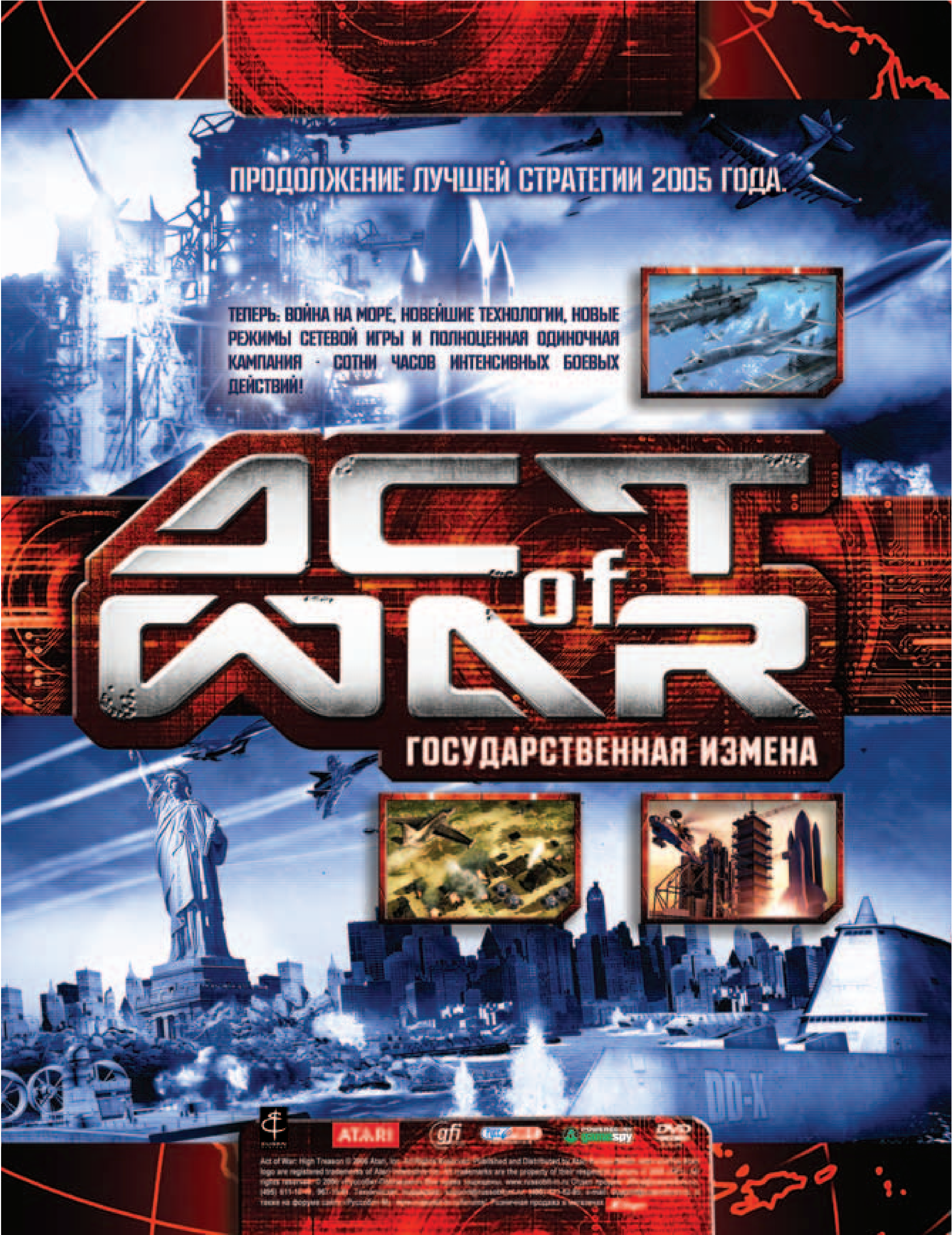
Расследование паранормальных явлений раньше всегда освобождало героев от школьных повинностей. То апокалипсис не оставит от родных пенатов камня на камне, то бесследно сгинут учителя, а в знакомых коридорах начнут резвиться демоны. Героям Persona 3 остается только завидовать коллегам-сверстникам. Мистика мистикой, а школа работает в обычном режиме: уроки, внеклассные занятия, экзамены, каникулы. Но как только наступает полночь, сутки удлиняются на лишний час. Большинство людей ничего странного не замечают, ведь они превращаются в статуи-гробы. А те, кто умеет вызывать духов-Персон, вынуждены сражаться с потусторонними силами – зловещими Тенями – не на жизнь, а на смерть.
Напоминание о смерти пройдет лейтмотивом через всю игру. Циклу Megami Tensei и раньше нельзя было отказать в глубине затрагиваемых тем: и выбор мироустройства, и поиски себя. Persona 3 не уступает предшественницам в смелости, а порой и потрясает: персонажи и впрямь собираются постоянно помнить о загробном мире. Причем многочисленные гробы – только полела. Ведь чтобы вызвать Персону, воплощение скрытого «я», необходимо приставить себе к виску особый пистолет. Так и тянет спросить: а вдруг заботливый недруг однажды подменит пули?
В пошаговых сражениях, как и прежде, важно помнить слабые стороны противника. За использование тех типов атак, к которым враг особенно уязвим, команда получает право внеочередного хода, в точности как в Shin Megami Tensei: Nocturne и Digital Devil Saga. На помощь одних лишь Персон школьники не рассчитывают, таскают с собой целый арсенал. К бурной ночной жизни и тяготам учебы добавлен поиск полезных знакомств. Общение с представителями различных сообществ напрямую влияет на «теневые» битвы. Остается надеяться, что западные цензоры не дрогнут при виде пистолетов в руках подростков, и воля к жизни в цикле Megami Tensei в очередной раз окажется сильней мотивов самоуничтожения. ■



Страсть к новизне не мешает соблюдать традиции

Persona 3 не продолжает сюжетные линии предыдущих игр. Но связь поколений не прерывается. Бывшие двухмерные спрайты воплощены в трехмерной форме, зато куда больше напоминают о Persona 2: Innocent Sin и Eternal Punishment, чем, например, о Digital Devil Saga. Дизайн персонажей за авторством Сигенори Соэдзима (Shigenori Soejima), создателя героев Stella Deus, не противоречит «фирменному» художественному стилю сериала. А за новыми Персонами придется вновь отправиться в Бархатную Комнату (Velvet Room) на поклон к таинственному Игорю, который обзавелся юной помощницей взамен оперной дивы с пианистом.



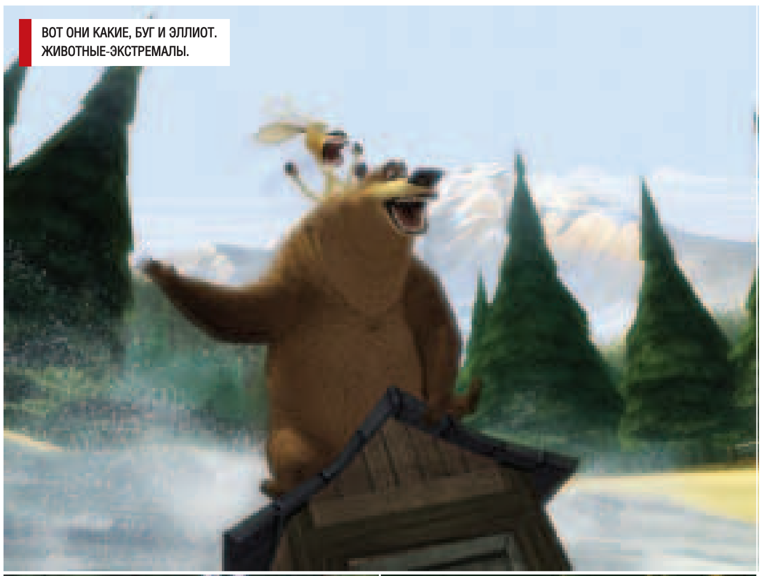

ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛУЧШЕЙ СТРАТЕГИИ 2005 ГОДА.
ТЕПЕРЬ: ВОЙНА НА МОРЕ, НОВЕЙШИЕ ТЕХНОЛОГИИ, НОВЫЕ РЕЖИМЫ СЕТЕВОЙ ИГРЫ И ПОЛНОЦЕННАЯ ОДИНОЧНАЯ КАМПАНИЯ - СОТНИ ЧАСОВ ИНТЕНСИВНЫХ БОЕВЫХ ДЕЙСТВИЙ!
ACT of WAR
ГОСУДАРСТВЕННАЯ ИЗМЕНА
DD-X
ATARI
gfi
gamespy
DVD

К спискам армий добавятся 50 видов войск, принадлежащих четырем воюющим сторонам – Македонии, Персии, Индии и варварским племенам.

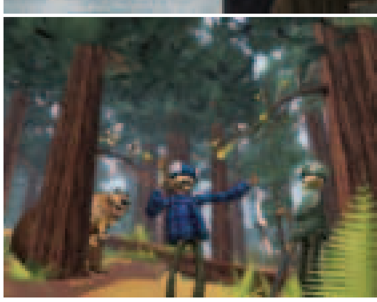
OPEN SEASON

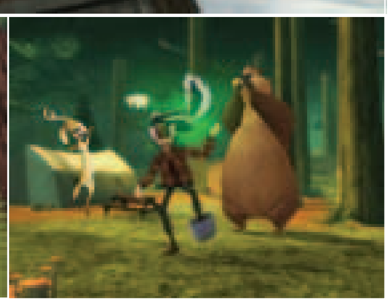
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	platform
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Ubisoft
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Ubisoft Montreal
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
ДАТА ВЫХОДА:	сентябрь 2006 года

http://www.ubi.com



ВОТ ОНИ КАКИЕ, БУГ И ЭЛЛИОТ. ЖИВОТНЫЕ-ЭКСТРЕМАЛЫ.





Пушистый десант продолжает атаку! В сентябре Sony Pictures Animation выпустит мультфильм Open Season о похождениях мохнатых обитателей леса. Тема симпатичных зверушек в мультипликации неисчерпаема, и большинство мало-мальски успешных проектов получают свое игровое воплощение. Open Season не стал исключением. Компания Ubisoft анонсировала одноименную игру, которая, по словам разработчиков, появится на всех существующих платформах.

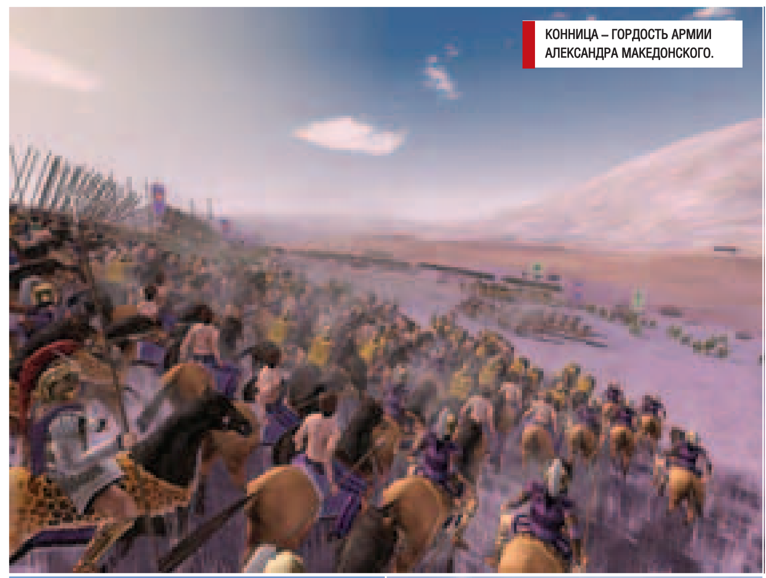
Домашний медведь Буг и его приятель олень Эллиот оказываются в лесу за три дня до начала сезона охоты, и теперь животные под их предводительством должны выдворить охотников за пределы своей территории. Для этого в ход пойдет метание скунсов, белки-снайперы, стреляющие орехами, и масса других забавных приемов. Геймплей представляет собой набор мини-игр, основанных на различных эпизодах мультфильма. Например, побег от огромного снежного кома, экстремальное плавание по реке, гонки на тележках по туннелям… При желании можно объединиться с друзьями и расправиться с охотниками в режиме мультиплеера. В общем, мишка Буг из одомашненного увальня превратится в настоящего дикого гризли. Выход игры запланирован на две недели раньше кинопремьеры. Так что есть возможность сначала самим задать трепку охотникам, а потом увидеть, как это делают медведь Буг и его пушистый десант на широком экране. ■

Елена Бологова bologova@gameland.ru

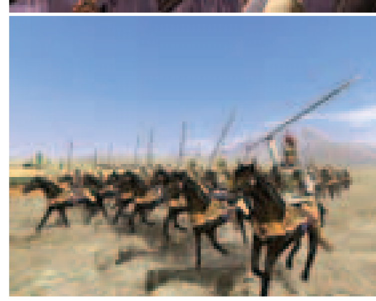
ROME: TOTAL WAR – ALEXANDER

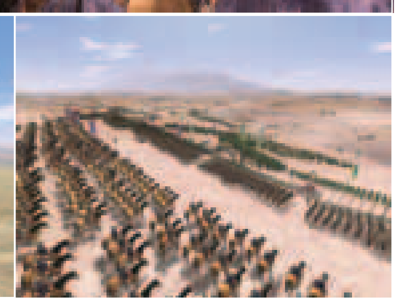
ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	strategy
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	SEGA
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	The Creative Assembly
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 6
ДАТА ВЫХОДА:	2006 г.

http://www.creative-assembly.co.uk



КОННИЦА – ГОРДОСТЬ АРМИИ АЛЕКСАНДРА МАКЕДОНСКОГО.





Александр Македонский. Видный блондин нетрадиционной ориентации с лицом Колина Фаррела. Или скромный брюнет, великий завоеватель, любивший сражения больше жизни? Создатели дополнения к Rome: Total War предпочитают консервативную версию из учебников, однако идут по пути прогресса в другой сфере: дополнение, посвященное Александру, будет продаваться через «службы цифрового распространения». То есть через Интернет.

Итак, как вы все помните, в 336 году до нашей эры отец Александра Филипп умирает, и Александр в возрасте 20 лет становится царем. С этого момента его жизнь, если верить историкам, превращается в нескончаемую череду походов и блестящих побед. Фивы, Фракия, Персия, Индия... В новом дополнении мы пройдем по местам боевой славы полководца вместе с ним до самой его смерти. В режиме «Исторических сражений» нас ждут 6 великих сражений (точный перечень вы легко найдете в любом учебнике древней истории). К спискам армий добавятся 50 видов войск, принадлежащих четырем воюющим сторонам – Македонии, Персии, Индии и варварским племенам. Среди них – легендарный «Священный отряд» Фив, а также персидские «бессмертные» и прочие персонажи из того же учебника.

В наследство от новейшей киноверсии игре достанется закадровый голос. Комментировать происходящее будет Брайан Блесд, сыгравший роль наставника-борца. ■

Марина Петрашко bagheera@gameland.ru



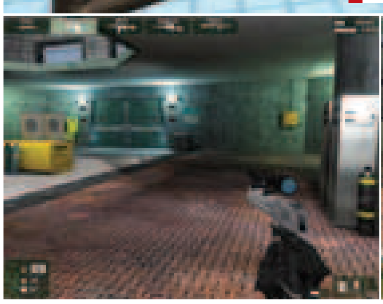
Star Wars: Empire at War – Forces of Corruption (PC)
Первое дополнение к «звездной» RTS, посвященное разборкам в криминальном мире. Нас ждут партизанская война, новые юниты (B-Wing, TIE Interceptor, Super Star Destroyer Дарта Вейдера) и герои (Йода, Люк Скайуокер).

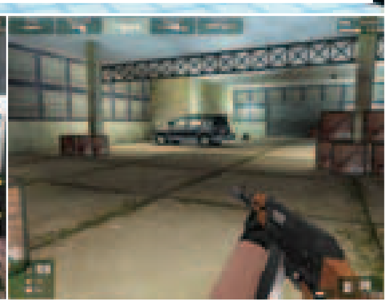
RAGE HARD

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	FPS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	DnS Development, Titan Computer
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	конец 2006 года
ОНЛАЙН:	http://www.planetragehard.com



СМЕЛОСТИ НЕКОТОРЫХ РАЗРАБОТЧИКОВ ОСТАЕТСЯ ПОЗАВИДОВАТЬ – ВЫПУСКАТЬ В 2006 ГОДУ ИГРУ С ТАКОЙ ГРАФИКОЙ.





Очень странная идея – делать еще один клон вконец одряхлевшего Counter-Strike во время очередного расцвета многопользовательских шутеров. Скажите, разве Unreal Tournament 2007 не обещал полностью завладеть нашим вниманием? И, как мне кажется, мы еще не успели отдохнуть от бескомпромиссных стычек в Half-Life 2 и метания тяжелых предметов Gravity Gun'ом.

После просмотра первых скриншотов, перестаешь удивляться, что издатель для Rage Hard до сих пор в розыске. В данный момент проект больше всего напоминает серый, абсолютно безликий боевик для непридирчивых геймеров. Худющие руки будущего героя сжимают убогую трехмерную модель, которую назвать оружием, честно говоря, не поворачивается язык. Персонажи тоже «хороши». Складывается впечатление, что местные спецназовцы и террористы по качеству прорисовки проигрывают своим единомышленникам из того же Counter-Strike. Действие Rage Hard протекает в самом ближайшем будущем. Зловещие корпорации в компании с террористами плотно укрепили свои позиции. Теперь они являют собой серьезную угрозу для мира. С выбором стороны все очень просто – если предпочитаете взрывать метро и держать людей в заложниках – ваш выбор «плохие парни». Больше по вкусу бороться с наркоторговцами и перехватывать шпионов, крадущих у государства секретные сведения? Добро пожаловать в SWAT. Помимо террористов и полицейских, будут присутствовать такие персонажи, как панки, темнокожие боевики и даже проститутки. ■

Александр Краснов
orcy@gameland.ru

Перед нами римейк той самой Settlers II, которой в 2006 году исполняется 10 лет. В народной памяти именно вторая часть сериала остается самой любимой.

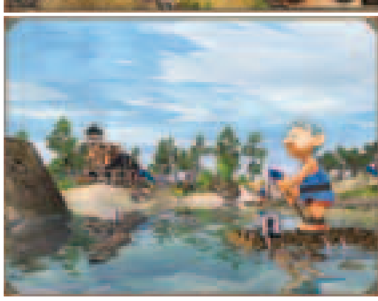
THE SETTLERS II: THE NEXT GENERATION

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	RTS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Ubisoft
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Blue Byte Software/Funatics Development
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 6
ДАТА ВЫХОДА:	осень 2006 года

http://www.diesiedler2.de



ДУРАКИ И ДОРОГИ – ОСНОВНЫЕ СОСТАВЛЯЮЩИЕ ИНФРАСТРУКТУРЫ SETTLERS II: THE NEXT GENERATION.





«Cбой» нумерации в сериале Settlers способен озадачить любого, кто знаком с последним эпизодом саги о поселенцах. Казалось бы, принц Дарио прочно занял трон своего карикатурно-готического королевства, и все уже и думать забыли, что когда-то сериал Settlers был классикой «немецкой школы», где строительство дорог, менеджмент ресурсов и благосостояние населения были гораздо важнее боевых действий.

Однако цифра 2 в названии новой части игры отнюдь не означает, что «Наследие королей» стало точкой отсчета. Наоборот, перед нами римейк той самой Settlers II, которой в 2006 году исполняется 10 лет. В народной памяти именно вторая часть сериала остается самой любимой, не в последнюю очередь благодаря чудесной мультяшной графике. Новая игра – полностью трехмерна, но графический стиль максимально приближен к оригиналу, равно как и основы ведения хозяйства. А это значит, что пузатые человечки опять будут добывать ресурсы и перевозить их между зданиями, чтобы превратить в материалы для возведения всевозможных построек, которые будут производить все необходимое для жителей города. Всего обещан 31 вид различных ресурсов, а также вьючные ослики и три народности: римляне, нубийцы и азиаты. Если вдумчивое планирование для вас важнее звона мечей, а наблюдать за жизнью средневековых городов интереснее, чем разрушать их, готовьте булыжники. Осенью будем мостить дороги. ■

Марина Петрашко bagheera@gameland.ru

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

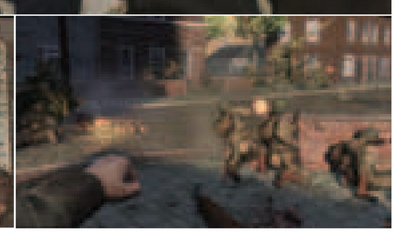
ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 3
ЖАНР:	FPS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Ubisoft Entertainment
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Gearbox Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
ДАТА ВЫХОДА:	Рождество 2006 года

http://www.brothersinarmsgame.com



ИНТЕРЕСНЫЙ ЭФФЕКТ ПРИ БЛИЗКОМ ВЗРЫВЕ. ВСТАНЕТ ЛИ БОЕЦ ПОСЛЕ ТАКОГО?





В новый год на новых колесах. Компания Ubisoft собирается в 2007 году выпустить продолжение одной из своих самых успешных игр – Brothers In Arms. Третья часть, под громким и запоминающимся названием «Адское шоссе», будет иметь не так много общего с предшественниками. Действительно, сиквел Earned in Blood больше походил на хорошо проработанное дополнение, нежели полноценное продолжение.

Brothers In Arms: Hell's Highway выйдет на PC и на консоли следующего поколения – в этом, пожалуй, и заключается ее главная особенность. Правда, разработчики официально объявили только о поддержке PlayStation 3, проигнорировав Xbox 360.

Что на самом деле странно – ведь тот же движок Unreal Engine 3.0 используется в Gears of War – одном из главных проектов для детища Microsoft. Соответственно, у обеих новых приставок предостаточно мощи для того, чтобы пламенный мотор полностью реализовал свои возможности. Как бы то ни было, качество изображения просто невероятное. К счастью, наступило то время, когда кроссплатформенная разработка является залогом красивой картинки, а не наоборот. Помимо модных технологий, это означает еще и более массовые побоища и полноценный мультиплеер.

Вот только сценарий на редкость избитый. В руки игрока снова попадают личные дела Мэтта Бэйкера и Джо Хартсока. На этот раз высадки на Омаха-Бич не будет, только прыжки с парашютом в составе орденоносной 101-ой воздушно-десантной дивизии. Кстати, перед игроком стоит поистине героическая задача: в ходе операции «Огород» (Market-Garden) отбить у немцев важное шоссе, которое солдаты прозвали «Дорогой в Ад». ■

Александр Краснов orcy@gameland.ru



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
ДОЛГОЖДАННОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛУЧШЕЙ ИГРЫ 2004 ГОДА*
В тылу врага
II
BEST WAY
1С
*По версии Gameland Award 2005
© 2006 ЗАО "1С". Все права защищены.
© 2006 Компания Best Way. Все права защищены.

Луидоров и пиа



Monkey Island на сцене
Студенты Hammond High School города Коламбия, штат Мэриленд, поставили пьесу по мотивам компьютерной игры «The Secret of Monkey Island». Руководство LucasArts дало добро. Спектакль поставлен достаточно близко к оригиналу, разве что из-за нехватки актеров были вырезаны два эпизода, а Элейн Марли стала негритянкой.

Мечтал дожить свой век в достатке,
Но у пиратов честь – неходовой товар,
Вам чек вручают в виде черной метки,
Шесть грамм свинца – вот весь ваш гонорар.

Садитесь поудобнее и налейте себе кружку рома. Сейчас мы поведаем вам о ремесле, которое на протяжении многих веков одним будоражило кровь в предвкушении приключений и наживы, а у других вызывало страх и трепет. Пиратом мечтал стать почти каждый мальчишка, грезя о том, как будет бороздить моря и океаны, завоевывая славу и трофеи. А разработчики с удовольствием используют романтические устремления игроков и исправно снабжают нас шедеврами про джентльменов удачи.

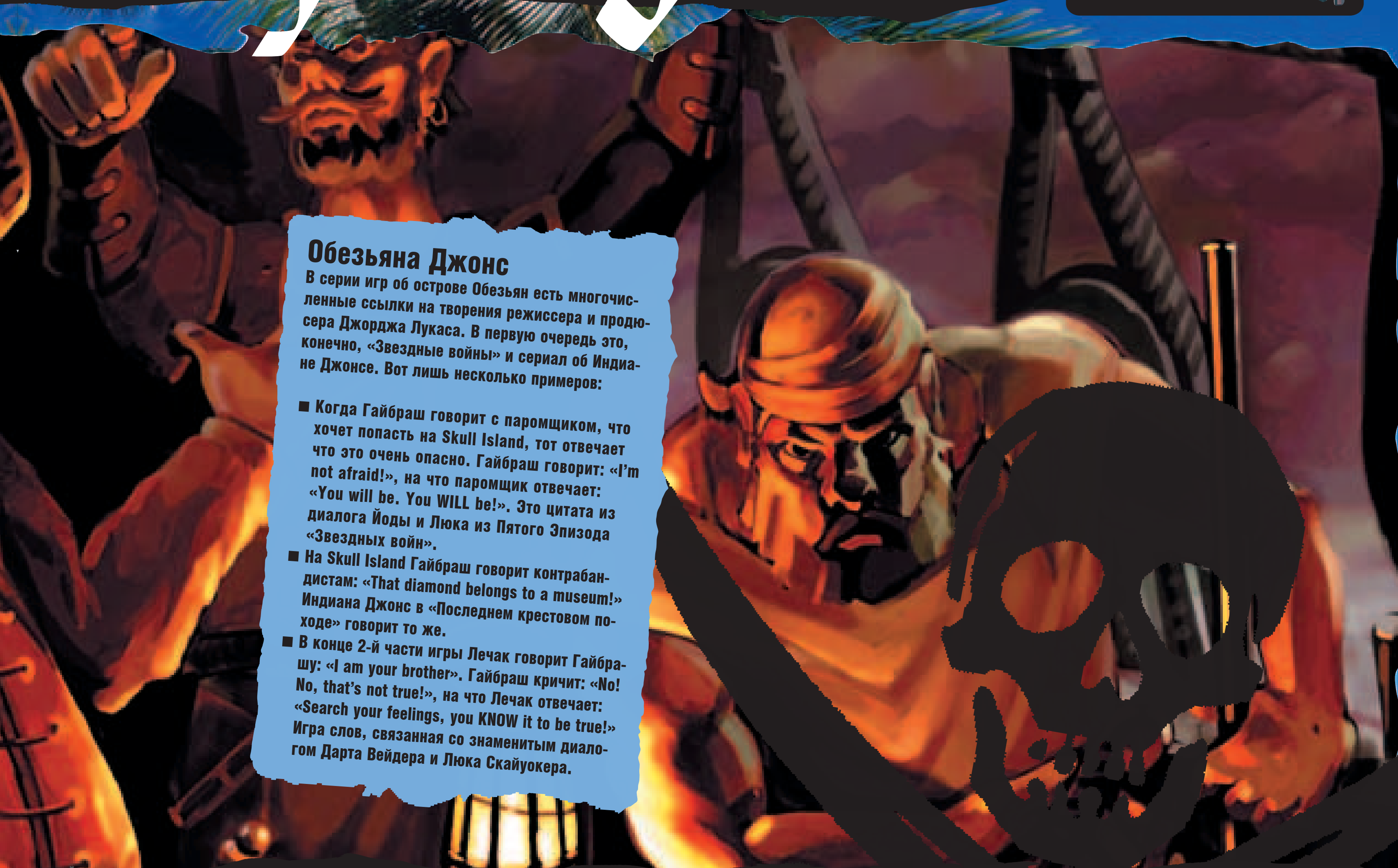
НЕМНОГО ИСТОРИИ

Слово «пират» произошло от греческого peirates. Корень peiran переводится как «пробовать, испытывать». Можно сказать, что пиратом был человек, «пытающий счастье». Первые упоминания о пиратах встречаются в греческих мифах и скандинавских сагах. В них это занятие прославлялось, поскольку было сопряжено с огромным риском. Например, поход аргонавтов – чем не разбойничья экспедиция? Тем не менее, она воспета как героический подвиг.
В Афинах существовало Общество пиратов, члены которого помогали государству во время войны, занимались охраной торговцев и портов. В средние века самыми страшными пиратами считались норманны (викинги и варяги). Скандинавский полуостров идеально подходил для расположения пиратских баз. Норманны покорили все побережье Европы от Нордкапа до Гибралтарского пролива.

стров звон

Автор:
Александра Кост
kisun@comtv.com

Илья Ченцов
chen@gameland.ru



Обезьяна Джонс

В серии игр об острове Обезьян есть многочисленные ссылки на творения режиссера и продюсера Джорджа Лукаса. В первую очередь это, конечно, «Звездные войны» и сериал об Индиане Джонсе. Вот лишь несколько примеров:

- Когда Гайбраш говорит с паромщиком, что хочет попасть на Skull Island, тот отвечает что это очень опасно. Гайбраш говорит: «I'm not afraid!», на что паромщик отвечает: «You will be. You WILL be!». Это цитата из диалога Йоды и Люка из Пятого Эпизода «Звездных войн».
- На Skull Island Гайбраш говорит контрабандистам: «That diamond belongs to a museum!» Индиана Джонс в «Последнем крестовом походе» говорит то же.
- В конце 2-й части игры Лечак говорит Гайбрашу: «I am your brother». Гайбраш кричит: «No! No, that's not true!», на что Лечак отвечает: «Search your feelings, you KNOW it to be true!» Игра слов, связанная со знаменитым диалогом Дарта Вейдера и Люка Скайуокера.

Во второй половине XVI века европейские правительства снаряжали экспедиции для освоения Нового Света. Кроме военного флота, власти с удовольствием использовали и авантюристов, занимающихся морским разбоем. Так, например, английские пираты с большим энтузиазмом грабили и захватывали торговые корабли, возвращавшиеся в Испанию с богатыми грузами на борту, и при этом официально числились подданными короны, становились адмиралами и губернаторами. Само собой, хватало и одиночек, грабивших все корабли подряд, невзирая на цвет их флага.

Пиратство, к слову, было далеко не самым романтичным и приятным занятием. Выбравшие судьбу морских грабителей обрекали себя на множество испытаний. Они месяцами находились в пути, перебивались солониной и сухарями, пили несвежую воду. На кораблях постоянно свирепствовали разные болезни, а те, кого они не касались, умирали в мучениях от полученных в боях ран. К тому же, смерть пирата, как и его жизнь, не была спокойной, и мало кто из них умер у себя дома в теплой постели.

НАМ ТОЖЕ ХОЧЕТСЯ

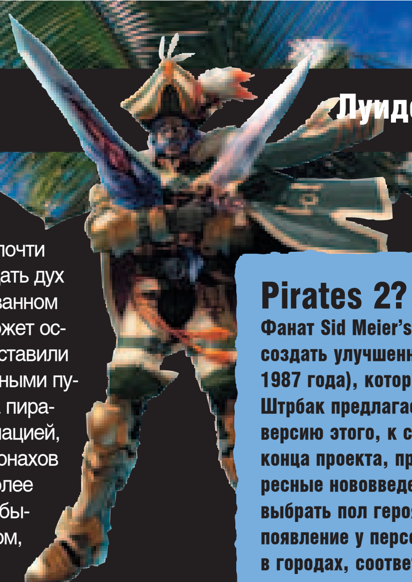
Компьютерные игры, как любое порождение массовой культуры, четко отражают распространенные в обществе штампы, что прекрасно доказала вышедшая в 1987 году Sid Meier's Pirates! – первая игра Сида Мейера с его именем в названии.

Действие игры разворачивалось в XVII веке в Карибском море. Именно события, происходившие в это время и в этом месте, до сих пор связываются в сознании обывателя с пиратством. Перед игрой мы выбирали год начала нашей корсарской карьеры, уровень сложности, а также главный талант героя. Уже по одному их перечню можно составить представление, насколько разнопланова игра: герою позволялось стать искусным фехтовальщиком, метким канониром, умелым навигатором, мастером запудрить мозги или экспертом в области медицины. Кроме того, герой мог принадлежать к одной из четырех держав – Англии, Франции, Испании или Голландии. От этого зависела стартовая позиция, а также то, с каким кораблем он пускался в игру.

Основная сюжетная линия – поиск потерянных родственников. Но сюжет разрешалось игнорировать, вместо этого занимаясь, чем душа пожелает. Хотите – тихо-мирно зарабатывайте деньги на торговле, перевозя грузы из порта в порт. В городах вы могли пообщаться не только с лавочниками, трактирщиками и моряками, но и наведаться к губернатору, чтобы получить от него каперское свидетельство – разрешение грабить суда врагов его державы. Успешно трудясь на благо страны, вы получали новые титулы и земельные наделы, а также увеличивали вероятность подружиться с губернаторскими дочками или даже жениться на них.

Впрочем, отказываться от услуг простых моряков тоже не стоило. У некоторых из них можно было узнать о местонахождении клада. А ведь всем известно, что закапывать и откапывать сокровища – любимое занятие пиратов после грабежа кораблей.

Кстати, о грабеже. Встретив в море другой корабль, вы могли попытаться мирно разойтись с ним, спросить последние новости или начать бой. В битве нужно было умело маневрировать, принимая во внимание направление ветра и тот факт, что корабли стреляют только с бортов. Проредив экипаж противника пушечными залпами, можно было взять его корабль на абордаж. В этом случае вы сходились с вражеским капитаном в фехтовальном поединке, успех которого зависел как от вашей ловкости, так и от начальной численности ваших команд. Одержав победу, вы приступали к грабежу захваченного судна. Некоторые из его матросов могли изъявить желание перейти на вашу сторону, а саму посудину вы были вольны пустить ко дну (например, если она сильно пострадала в бою) или присо-



единить к своему флоту. Правда, в морских боях все равно участвовал только один из ваших кораблей (любой на выбор).
Собрав достаточно большую компанию искателей приключений, можно было попытаться взять штурмом какой-нибудь город – с суши или с моря. Сухопутное сражение напоминало RTS – команда разбивалась на три отряда, которыми вы управляли поочередно. Морская вылазка была похожа на бой с кораблем, только в роли противника выступал вражеский форт. Атака на город также заканчивалась сражением на саблях, только на этот раз – с комендантом гарнизона. Победив на дуэли, вы смело набрасывались на город.
Рано или поздно команда требовала поделить добычу. Тогда во избежание бунта приходилось двигать в ближайший город и выдать каждому его долю. Игра держала в напряжении – сохраняться позволялось только в городах. Поэтому дальние плавания были очень опасны. Сид Мейер дал игрокам то, чего они так долго ждали, – возможность прожить хоть и недолгую, но полную приключений и опасностей жизнь настоящего пирата. Pirates вышли практически на всех персональных компьютерах того времени, а также на NES.

ВСЕ НОВОЕ – ХОРОШО ЗАБЫТОЕ СТАРОЕ

В 1993 году фанатов ждал сюрприз – Pirates! Gold (PC, Macintosh, Amiga CD32, Mega Drive), улучшенная и дополненная версия оригинала. А в 2004 году Сиду Мейеру удалось по прошествии почти двадцати лет тщательно воссоздать дух оригинала в римейке, снова названном Sid Meier's Pirates! (PC, Xbox). Сюжет остался тем же, и нам снова предоставили возможность проходить игру разными путями. На карте появились логова пиратов, ставших фактически пятой нацией, а также небольшие поселения монахов и индейцев. Сама карта стала более удобной. Если в оригинале надо было умело пользоваться секстантом, чтобы определить свое местоположение, то теперь для этого достаточно было просто взглянуть на карту, а также освежить в памяти всю полученную ранее информацию о городах, кораблях и важных персонажах.
В морских боях игрок выбирал один из трех видов боеприпасов для пушек при каждом выстреле. Ядра дырявили корпус, книппеля рвали паруса, а картечь косила вражескую команду. Сменилась и механика сухопутных боев. Теперь захват форта стал пошаговой стратегией, где вашим головорезам противостояли не только пешие, но и конные солдаты, а также пушки.
Появилась возможность улучшать корабль – ставить на него медную обшивку, бронзовые пушки или паруса из хлопка. Кроме того, при захвате кораблей герою попадались ценные специалисты – например, плотник, повар, канонир или судовой врач, помогавшие в плаваниях и в бою.



В BLACK BUCCANEER К ПИРАТСКИМ МОТИВАМ ДОБАВЯТСЯ ВУДУИСТСКИЕ.

Pirates 2? Давно в Сети!

Фанат Sid Meier's Pirates! Марчел Штрбак решил создать улучшенный вариант игры (оригинала 1987 года), который гордо назвал Pirates 2. Штрбак предлагает для скачивания рабочую версию этого, к сожалению, не доведенного до конца проекта, предлагающую довольно интересные нововведения. Среди них – возможность выбрать пол героя и настроить его внешность, появление у персонажа показателя здоровья, а в городах, соответственно, лекарей. Со встреченными в море кораблями можно торговать и даже предлагать им союз, более близко можно общаться и с губернаторскими дочками.
Сайт Pirates 2: http://www.geocities.com/marcel_strbak/p2page.htm

Дисциплина превыше всего

Пираты не добились бы такого успеха в своем нелегком труде, если бы их действия не были слаженными и отточенными. А причиной тому была строгая дисциплина, которая царила на пиратском корабле. Вот лишь несколько примеров:

- **пираты всегда должны были спать одетыми. Недопустимо было оставаться спать на берегу;**
- **каралось склонение товарищей к пьянству;**
- **были запрещены все азартные игры;**
- **за появление на корабле женщины (особенно переодетой в мужчину) виновники могли поплатиться жизнью;**
- **драки между членами команды не разрешались. Все вопросы можно было решить с помощью дуэли, организованной по всем правилам.**

Английский пират Бартоломей Робертс вообще был трезвенником и пил только чай, а член команды, пожелавший выпить рому после отбоя, должен был выйти на палубу и напиться прямо на глазах у капитана.

Интересные преобразования претерпел геймплей «любовной линии». Теперь, чтобы заслужить благосклонность губернаторской дочки, нужно было успешно отплясывать с ней на балах, вовремя нажимая кнопки, – этакая Pirate Dance Revolution.
Забавным нововведением стали «шпионские» миссии. Отныне, чтобы прокрасться в город или сбежать из тюрьмы, мы пробирались по темным улочкам, стараясь не попасться на глаза страже.
Кроме того, к игре, по традиции Сида Мейера, прилагалась подробная встроенная «пиратопедия». Она лишний раз подтверждала, что участь многих настоящих пиратов была весьма и весьма незавидной.

В НЕИЗВЕДАННЫХ ВОДАХ

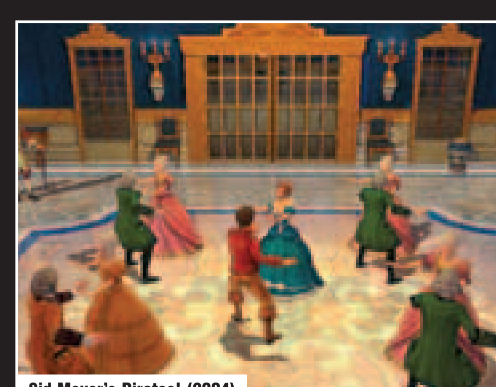
Дело берегового братства подхватила японская компания Koei, выпустив в 1990 году Uncharted Waters для PC, MSX, NES, SNES и Genesis. Чем-то она напоминала творение Сида Мейера, а чем-то выгодно от него отличалась. Главный герой – молодой португалец Леон Франко, пытающийся вернуть доброе имя своей некогда благородной семье, а также завоевать руку и сердце принцессы Кристианы.
На пути к заветной цели можно было заниматься тем же, чем и в «Пиратах», – торговать, искать клады, захватывать корабли, выполнять задания правителя – а также многими другими делами, например, вкладывать деньги в развитие портов. Результатом ваших инвестиций становилось появление в лавках новых товаров, а в доках – новых доступных кораблей. Впрочем, вы могли построить судно собственноручно, выбрав тип корпуса, материал для парусов и количество мачт. Кроме того, в портах можно было резаться в карты: в покер и блэкджек.
Помимо растущих со временем мореходных и боевых параметров, у героя был действительно работающий показатель charisma, от которого зависела



Sid Meier's Pirates! Gold



Uncharted Waters



Sid Meyer's Pirates! (2004)



преданность его помощников (они управляли кораблями его флота), а также способность торговаться с лавочниками.
Графика и интерфейс оставляли желать лучшего. Города на суше не очень отличались друг от друга в пределах одной нации. При выходе в море корабль неуклюже передвигался по невидимым клеткам, анимации судна не было, скроллинга тоже, мир разделен на экраны. Передвижение судна по диагонали невозможно, и угнаться за противниками было зачастую нереально – иногда они, сбежав на соседний экран, ловко перепрыгивали через сушу. Сражаться можно было только днем, а сами бои были пошаговыми. Зато действие Uncharted Waters не ограничивалось только Карибским бассейном – вы могли плавать по всему миру!
Продолжение, Uncharted Waters: New Horizons (или просто Uncharted Waters II), было издано в 1994 году для PC, SNES и Mega Drive, а в 1996 году – портировано на PlayStation. Вторая часть игры предлагала большее разнообразие в сюжете – теперь у нас был не один главный герой, а 6 на выбор, причем у каждого своя история и своя задача. Впрочем, можно было по-прежнему забыть о главной цели и заниматься тем же, чем и в первой части, – торговать, воевать и просто путешествовать. А еще флиртовать со служанками в тавернах, получая от них ценные сведения о городах и флотах.
Сериал процветает и поныне, совсем недавно вышла Uncharted Waters IV: Rota Nova для DS и PSP, запущена онлайновая версия игры, правда, пока только в Японии, Корее и Тайване.

А ПРИ ЧЕМ ТУТ ОБЕЗЬЯНЫ?

Мальчику Рону Гилберту очень нравился аттракцион «Пираты Карибского моря» в Диснейленде, только ему всегда хотелось слезть с экскурсионного парома и поближе рассмотреть корабли.
Когда Рон вырос и стал сотрудником компании Lucasfilm Games (ныне известной как LucasArts), он создал игру, герой которой обращался к игроку со словами: «Привет, я Гайбраш Трипвуд. Я хочу стать пиратом». Игра называлась The Secret of Monkey Island (1990 год, PC, Amiga, Atari ST, Macintosh). Классический романтизм и пафос пиратских историй были поданы в ней со здоровой иронией. Сейчас «Секрет острова Обезьян» считается классикой юмористических квестов, и трудно поверить, что, помимо диснеевского аттракциона, Рон вдохновлялся мрачным пиратским романом On Stranger Tides («На странных волнах») Тима Пауэрса. Впрочем, хотя настрой книги и отличается от игрового, их объединяет тема колдовства вуду, а также обилие странных персонажей. Гилберт признается, что образы Гайбраша и его врага Лечака позаимствованы... то есть навеяны книгой Пауэрса.
По сюжету, чтобы поступить в пираты, Гайбраш должен пройти три испытания – показать, что он умеет фехтовать (на ругательствах!), искать сокровища и воровать. А ограбить нужно, ни больше ни меньше, губернаторшу острова Илейн Марли. Но случилось так, что Гайбраш в нее влюбился, и когда коварный пират-зомби Лечак похитил девушку, герой пускается за ним в погоню на остров Обезьян (который действительно существует в Карибском море, но называется по-испански – Monos Island).
Многие считают, что головоломки в игре трудноваты, и иногда можно капитально застрять. Впрочем, напряжение, которое создается при неудачных попытках пройти какой-либо участок, разряжают искрометные шутки и диалоги. Графика тоже оставляет приятное впечатление – игра выглядит как яркий и красочный мультфильм.

Морские приключения Аватара

Пиратская тема часто вдохновляла и авторов классических фэнтези-сериалов. Так, в серии The Elder Scrolls появилось ненумерованное ответвление The Elder Scrolls Adventures: Redguard (PC, 1998). Игра была посвящена приключениям темнокожего флибустьера Сайруса, в лучших традициях Pirates! отправившегося на поиски своей пропавшей сестры. Интересно, что вторая часть Ultima VII тоже чуть было не стала игрой про пиратов. Продюсер Уоррен Спектор рассказывает, что первая версия сценария была просто пропитана атмосферой Карибов, этакие «Пираты Британнии». К сожалению или к счастью, у проекта вскоре сменился лидер, а вместе с ним и сценарий. Однако в последней игре серии, Ultima IX: Ascension (PC, 1999), авторы все-таки уделили немалое внимание теме берегового братства. Из недавних примеров вспоминается Suikoden IV (PS2), где герой волей случая то сражается с морскими разбойниками, то встает на их сторону. А совсем скоро должно выйти дополнение Thieves Den к The Elders Scrolls IV: Oblivion (Xbox 360), где вы получите возможность стать предводителем пиратской команды.

ЗЛОДЕИ ВСЕГДА ВОЗВРАЩАЮТСЯ

Спустя год серию продолжила Monkey Island 2 : LeChuck's Revenge. Игра была выполнена на том же движке, но отличалась улучшенной графикой. Загадки стали совершенно безумными, но теперь нам позволили выбирать уровень сложности.
Теперь Гайбраша преследовал Лечак. Оказалось, что этого зомби не так-то легко убить. Кроме того, герою предстояло найти сокровище Big Whoop.
В 1997 году вышла третья часть серии квестов под названием The Curse of Monkey Island. В ней Гайбраш собирался жениться на Илейн, но добытое им кольцо оказалось проклятым и превратило невесту в статую. Герою приходилось отправляться на поиски «расколдовывающего» кольца, а тут еще Лечак снова восставал из мертвых...
Авторы и в третьей части не забыли удачные приемы предыдущих историй об Обезьяньем острове и их героев. А вот графический стиль изменился до неузнаваемости, а также впервые в серии появилась голосовая озвучка, очень неплохая и реально задействованная в геймплее. К традиционным «дразнильным поединкам» добавилось забавное певческое состязание, где Гайбрашу надо было придумать строчку, на которую у пиратов-лентяев не нашлось бы рифмы.
На смену веков в 2000 году пришелся релиз четвертой части саги, Escape from Monkey Island. Теперь герои появились перед нами в трехмерном исполнении, и многих поклонников это отпугнуло. Поменялся и общий настрой игры. Самому Рону Гилберту, отошедшему от сериала после LeChuck's Revenge, игра не понравилась. Некоторые говорят, что Escape from Monkey Island стала словно пародией на предыдущие игры серии. А пародия на пародию всегда остается лишь блеклой тенью оригинала.

ГОРДОСТЬ ОТЕЧЕСТВЕННОГО ИГРОПРОМА

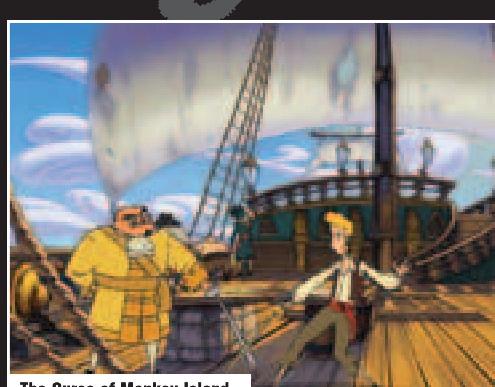
В 1995 году появилась Sea Legends («Морские легенды»), игра, разработанная компанией «Мир-Диалог». Одним из ее создателей был тогда еще малоизвестный Сергей Орловский. Пожалуй, именно «Морские легенды» можно назвать первым достойным ответом «Пиратам Сида Мейера». «Легенды» добавили к формуле Pirates! более сложные морские



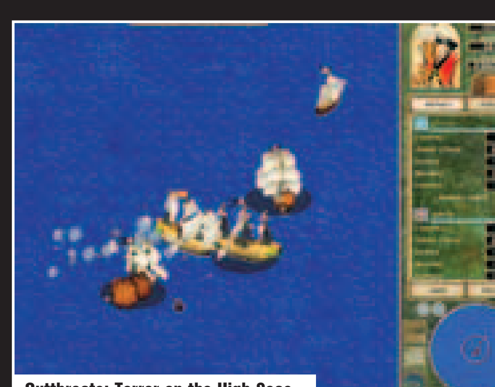
В «КОРСАРАХ ОНЛАЙН» МОЖНО БУДЕТ ПОИГРАТЬ ЗА ПИРАТОВ РАЗНЫХ СТРАН, ДАЖЕ КИТАЙСКИХ.



Port Royale



The Curse of Monkey Island



Cutthroats: Terror on the High Seas

Pirates как источник вдохновения

Когда закипела работа над многопользовательской онлайновой RPG Pirates of the Burning Sea, выяснилось, что главный дизайнер Тэйлор Дэйнс ни разу не играл в Pirates! Сида Мейера. «Конечно, я про нее слышал – как можно делать игру про пиратов и не знать о Pirates!, – но поиграть в нее я смог только месяц или два спустя после того, как мы начали работу над нашей игрой, – признается Тэйлор. – Что меня особенно впечатляет в играх Сида Мейера – это высокий уровень исторической достоверности. Pirates! просто изобиловала подлинными историческими деталями». Интересно, что сам Мейер в одном из интервью сказал буквально следующее: «Pirates! были сделаны по мотивам фильмов, а не по историческим справочникам». Правда, речь тогда шла о первой игре серии.

бои, где вам приходилось маневрировать целым флотом. Изображались баталии с помощью модной в те годы воксельной технологии. Кроме того, у игры был более интересный и заметный сюжет, чем в игре Мейера, хотя, в лучших традициях жанра, сценарий можно было смело игнорировать.

В 2000 году российская игровая индустрия порадовала геймеров новым шедевром под названием «Корсары: Проклятие дальних морей» (Sea Dogs за рубежом). Действие происходило на архипелаге, напоминающем Карибы. Герой, молодой капитан, разыскивал своего отца. Как вы уже догадались, в «Корсарах» завязка была лишь формальным поводом отправиться в плавание, но тех, кто желал следовать сюжету, ждали 4 полноценные кампании за каждую из сторон – Англию, Испанию, Францию и пиратов. Игра предлагала такую же свободу, как в Sid Meier's Pirates!, а в чем-то даже превосходила классику. Например, более развитой системой параметров персонажа. Герой совершенствовался в таких дисциплинах, как навигация, коммерция, абордаж и ремонт. Ролевая система игры позволяла увеличивать навыки как за счет собственного опыта, так и нанимая «офицеров». Этот термин объединял шесть должностей: первый помощник, боцман, канонир, казначей, плотник и судовой врач. Напомним, что позже «специалисты» появились и в римейке Sid Meier's Pirates!

А вот чего нет ни в старых, ни в новых «Пиратах», так это возможности прогуляться по улицам города. Прохожие в «Корсарах» не только введут игрока в курс дела и дадут необходимые указания тем, кто поленился прочитать руководство, но и помогут в дальнейшем развитии сюжетной линии. Что касается военных действий, надо отдать вражескому AI должное – он вел себя очень толково. Насчет абордажного боя мнения разделились. Кому-то схватки на палубе показались слишком скучными и вялыми, ну а кто-то пришел в восторг и посчитал это возвращением к истокам.

А ГДЕ ЖЕ ДЖОННИ ДЕПП?

Раз уж мы затронули тему «Корсаров», нельзя не вспомнить о «Пиратах Карибского моря» (PC, Xbox, 2003). После того как студия Диснея увидела почти законченных «Корсаров 2», они немедленно предложили российским разработчикам превратить проект в игру по мотивам фильма «Пираты Карибского моря». Кинолента, как вы уже догадались, снималась «по мотивам» уже упомянутого в этой статье диснеевского аттракциона. Увы, условия контракта звезды фильма Джонни Деппа не позволили ему принять участие в работе над игрой, поэтому от кино бывшим «Корсарам 2» достались, по большому счету, одни пираты-скелеты.

Проект, конечно, был несколько скован диснеевской лицензией и линейным сюжетом. Однако достоинства графического движка оспаривают немногие. Морские битвы, да и просто долгие переходы выглядят замечательно (хотя их можно сократить, включив «перемотку»). Кроме того, игра позволила заглянуть в дикие карибские джунгли, а также использовать пистолеты в схватках с противником.



САМОДОВОЛЬНАЯ КАПИТАНША КИКА ИЗ SUIKODEN IV – ХОЗЯЙКА «ПИРАТСКОГО ГНЕЗДА»

КОРСАРЫ'99

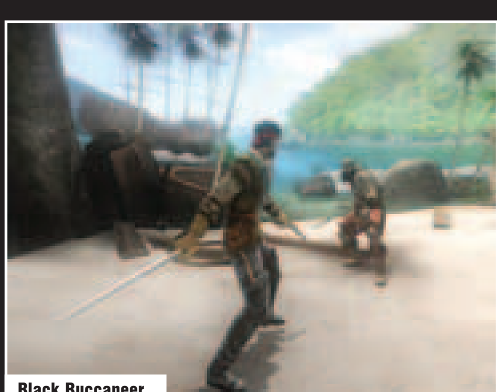
Год с тремя девятками ознаменовался двумя на первый взгляд похожими проектами для PC: Cutthroats: Terror on the High Seas и Corsairs: Conquest at Sea. Та и другая в общих чертах повторяли геймплей Pirates! – торговля в портах, морские батали и сухопутные RTS-сражения. Однако Cutthroats «прославилась» ужасным интерфейсом и обилием багов. Зато в игре, как и в жизни, отношение экипажа других кораблей к вам зависело от того, какие флаги вы поднимали на мачтах. Еще один жизненный момент – необходимость действовать быстро, сжигая разграбленный город. Ветер разносил дым, а завидев его, к вам сбегалась городская стража. Corsairs была разбита на миссии, но, как ни странно, ощущению пиратской вольницы это особо не вредило. Разработчики добавили в копилку жанра свои пять пиастров: возможность засылать на чужие корабли шпионов, а также собственноручно обустраивать города, строя и улучшая такие здания, как крепость, доки, маяк и губернаторский дворец.

ASCARON ENTERTAINMENT ПРОДОЛЖАЕТ ДЕЛО

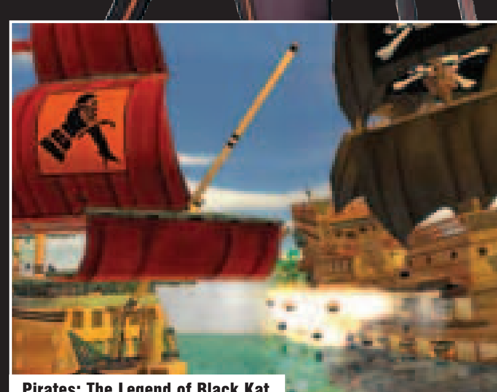
В начале 21-го века немецкая компания Ascaron выпустила сразу несколько компьютерных игр пиратской тематики. В 2003-м году появилась Port Royale. Мы снова очутились в Карибском бассейне, нам

Черный Буканьер приходит на смену Черной Катарине

На консолях с пиратскими играми тоже неплохо. Весь сериал Uncharted Waters, beat'em up Pirates of Dark Water (SNES, Mega Drive) и RPG про воздушных пиратов Skies of Arcadia (DC, GC). Кроме Xbox-версий «Пиратов Карибского моря» и «Пиратов Сида Мейера» вспоминается и Pirates: The Legend of Black Kat, вышедшая в 2002 году для PlayStation 2 и Xbox. Игра объединяла морские баталии и похождения от третьего лица на суше. Героиню звали Катарина де Леон. Возможно, имя Катарина – отсылка к Каталине де Эраусо, известной испанской конкистадорше, кстати, являвшейся также играбельным персонажем в Uncharted Waters II. А фамилия «де Леон» заставляет задуматься, не состоит ли «Черная Кэт» в родстве с Сервантесом из Soul Edge. А этим летом на PS2, Xbox и PC появится Black Buccaneer, игра, полностью сосредоточенная на пеших приключениях пирата Френсиса Блейда, волей случая соединившего свою душу с призраком Черного Буканьера, могучего колдуна вуду.



Black Buccaneer



Pirates: The Legend of Black Kat



«Корсары Онлайн»



Tortuga: Pirates of the New World



«Пираты Карибского моря»

опять предстояло выбрать, на стороне какой из четырех держав мы будем жить и воевать. Предыдущий проект Ascaron, Patrician 2, был посвящен полностью морской торговле. Однако, несмотря на то что в Port Royale тоже была мощная экономическая система, игра исподволь внушала мысль, что разбогатеть на торговле – это долго и скучно, а вот вступить в бой и обогатиться в результате него – святое дело!

Вместо отдельных кораблей под нашим командованием находились конвои со своими капитанами (которые, как и наш герой, могли прокачивать со временем параметры), причем, чем выше уровень персонажа, тем большим количеством конвоев мы можем командовать. Кроме того, как и в Corsairs: Conquest at Sea, вы могли строить собственные предприятия в городах.

Вышедшая чуть позже Tortuga: Pirates of the New World уклонилась от Port Royale в «пиратскую» сторону. Исчезла сложная экономика, из многих флотов у вас остался один, но, к сожалению, ничего особо интересного взамен «урезанных» элементов геймплея не появилось.

Как и в Port Royale, захват кораблей приносил неплохие барыши. Только в «Тортуге» способов потратить заработанное золото было немного. Деньги нельзя было вложить ни в бизнес, ни в строительство. Даже собственный корабль снарядить было нельзя, поскольку мы пополняли наш флот исключительно за счет захваченных судов. Единственное, на что тратились деньги, так это на зарплату матросам, да на повышение статуса в «Зале славы». Поэтому сначала огромное количество наличных радовало, а потом разочаровывало.

Спустя почти год вышла третья игра от Ascaron – Port Royale 2. Здесь опять главенство взял торговый симулятор. Игра стала проще во всем, кроме морских сражений. К примеру, как и в «Тортуге», даже если вы плывете целой флотилией навстречу врагу, то участвовать в бою будет только один из ваших кораблей. А вражеских – сколько угодно! А этим летом Ascaron собирается выпустить Tortuga: The Two Treasures.

ПИРАТЫ ВЫХОДЯТ НА ПРОСТОРЫ ИНТЕРНЕТА

В 2003-м году было объявлено о старте проекта под названием Pirates of the Burning Sea, в России известного как «Корсары Онлайн». Отныне пираты возьмутся покорять просторы Интернета под флагом компании Flying Lab Software при поддержке Akella Online. Разработчики обещают игрокам приключения в Карибском море и на побережьях Америки. Мы сможем выбрать путь пирата, военного моряка или же торговца, а также поступить на службу к одной из держав. В дальнейших релизах обещают появление профессии исследователя, члена Королевского географического общества. В игре можно стать владельцем домов, предприятий или месторождений природных ресурсов.

Обещается мощная поддержка созданного пользователями контента. Игроки смогут создать собственные текстуры – например, расшить узорами паруса или изобразить свой герб на флаге. Сведущие в 3D-моделировании могут даже предложить на суд разработчиков свои модели кораблей. Игра будет распространяться посредством технологии Steam компании Valve.

НАШЕ ВРЕМЯ

Некоторые думают, будто дело пиратов осталось в прошлом, на море остались разве что браконьеры, а гордым словом зовутся исключительно люди, незаконно распространяющие медиа-продукцию. Но это совсем не так – морские разбойники существуют и по сей день. По сведениям Международной морской организации (IMO), каждый год происходит не меньше сотни преступных нападений на суда, а ежегодный доход морских пиратов сегодня составляет около 20 млрд. долларов.

Самые опасные районы, где процветает пиратство, это Малаккский пролив, пролив Филиппа и побережье Индонезии, пролив Банкай, северная оконечность Суматры, Шри-Ланка, Персидский залив, Сомали и Танзания. В Южной Америке это Карибский бассейн и Юго-Восточное побережье Бразилии. В Средиземном море напряженная ситуация в районе Албании. У побережья Западной Африки наибольшее количество нападений совершается в Гвинейском заливе.

Современные пираты вряд ли могут вызвать уважение к своей профессии, которая лишилась всяческого романтизма и жажды приключений. Потому-то появляющиеся даже в наше время проекты стараются не отходить от «классических» декораций. Готовящаяся к выходу на PlayStation 2 и PC Swashbucklers: Blue & Grey от компании «Акелла» рассказывает о более поздних событиях, чем времена Моргана и Черной Бороды, но тоже достаточно далеко отстоящих от наших дней. Swashbucklers бросает нас, в роли свободного контрабандиста, все в то же Карибское море в разгар войны Севера и Юга. Перенос действия в XIX век означает появление продвинутой техники, такой как пушки Гатлинга и корабли-броненосцы, иную политическую обстановку, но, по сути, игра не будет сильно отличаться от серии «Корсары» – свободный геймплей с ролевыми элементами, морские сражения и сухопутные стычки с применением холодного и огнестрельного оружия.

Даже шутер «Пираты XXI века», несмотря на свое название, не станет правдивой историей из жизни современных морских «джентльменов удачи». Разработчики, компания DIOSoft, обещают приключения на море и на суше, но – в другом измерении, ворота в которое открываются в Бермудском треугольнике. Впрочем, параллели с современностью в «Пиратах XXI века» все равно прослеживаются, и этим проект отличается от десятков других пиратских игр. Желаем разработчикам семи футов под килем, а вам, дорогие читатели, встречаться с пиратами только в играх, фильмах и книгах. ■

Кто к нам с мечом придет, от якоря и погибнет!

Редко встретишь игру про пиратов, посвященную исключительно морским плаваниям. Все-таки размахивать саблей гораздо веселее, чем бороздить пустынные океанские просторы. Неудивительно, что с развитием жанра файтингов их героями нередко становились признанные мастера абордажа и нечестных трюков. Первой костлявой ласточкой можно назвать Спайнала, персонажа серии Killer Instinct, первая часть которой вышла на аркадных автоматах в 1995 году. Коронным приемом этого реанимированного силой науки древнего пирата было превращение в противников. Другая значительная фигура – Сервантес де Леон, обладатель мечей Soul Edge в одноименной игре. Интересно, что Сервантес, как и Спайнал, – пират, восставший из мертвых. Невольно вспомнишь тут и Лечака – Сервантес весьма похож на него, только не смешной. А если говорить о веселых флибустьерах, их легко найти в сериале Guilty Gear. Джонни и Мэй, хоть и воздушные пираты, ведут себя вполне как их морские собратья, и даже еще круче. Достаточно упомянуть, что оружие девушки Мэй – это огромный якорь, который не всякий мужчина поднимет.

ИГРА: **BIOSHOCK**



ПЛАТФОРМА: **PC**

КОГДА: В **2007** ГОДУ

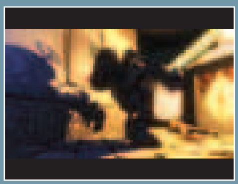
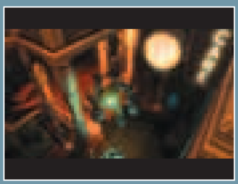
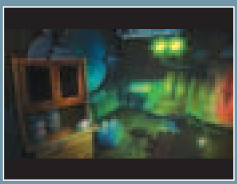
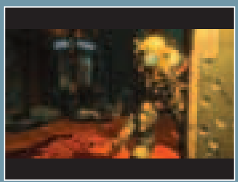
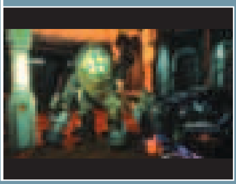
ZOOM **7X**

ЧТО ЗНАЕМ?

Заброшенная сверхсекретная лаборатория на дне моря стала прибежищем для необычного сообщества мутантов, структурой похожего на муравейник.

ЧЕГО ЖДЕМ?

Интереснейшего гибрида FPS, ролевой игры и survival horror в лучших традициях серии System Shock – от ее же создателей.

ИГРА: **METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS**



ПЛАТФОРМА: **PS3**

КОГДА: В **2007** ГОДУ

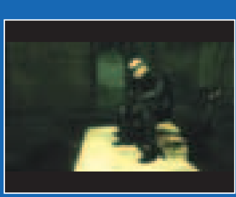
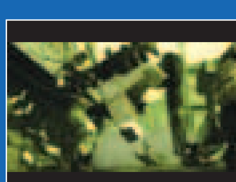
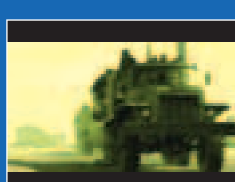
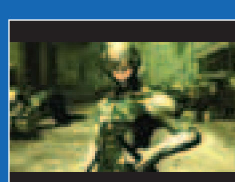
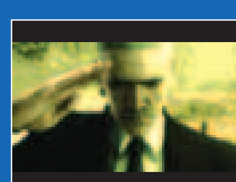
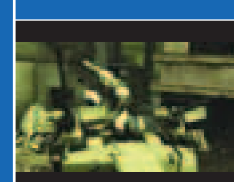
ZOOM **7X**

ЧТО ЗНАЕМ?

Возмужавший Райден обзавелся экзоскелетом, научился держать меч ногой и отрубать конечности роботам. Запутались? Смотрите 15-минутное видео на диске!

ЧЕГО ЖДЕМ?

Кодзима опять всех обманет! Мы это знаем и даже не попробуем угадать, что же ждет нас в Metal Gear Solid 4. Одни только советские «УРАЛы» чего стоят!

ГАЛЕРЕЯ

ИГРА: **LOST PLANET: EXTREME CONDITION**



ПЛАТФОРМА: **XBOX 360** КОГДА В США: **ЛЕТОМ 2006** ГОДА

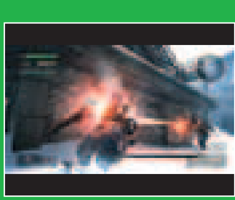
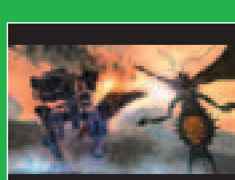
ZOOM **7X**

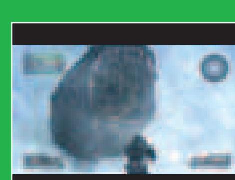
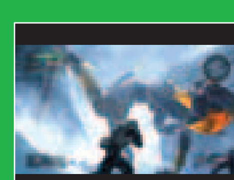
ЧТО ЗНАЕМ?

Да почти все, у нас есть демо-версия! Ледяной мир, злобные инопланетные твари и комфортабельный робокостюм, без которого герой быстро замерзает.

ЧЕГО ЖДЕМ?

Того дня, когда сможем оценить сюжет. Ждем классных видеороликов, футуристических пушек и огромных-преогромных боссов-алиенов.


ИГРА: **HEAVENLY SWORD**



ПЛАТФОРМА: **PS3**

КОГДА В ЕВРОПЕ: В **КОНЦЕ 2006** ГОДА

ZOOM **7X**

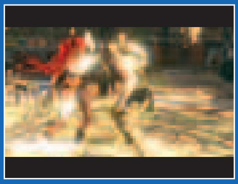
ЧТО ЗНАЕМ?

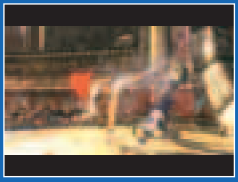
Очень техничный и эффектный боевик, в котором огненноволосая мадемуазель шинкует неприятелей сотней разных способов. Напоминает God of War.

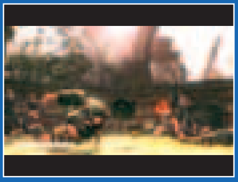
ЧЕГО ЖДЕМ?

Интеллектуального подвига от динамичной камеры, удобного управления, классной графики и (держим кулачки!) возможности совместного прохождения.













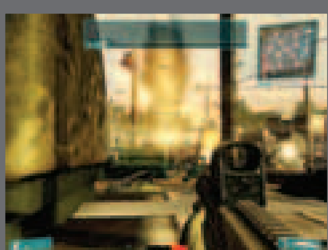
КРОСС-ОБЗОР

Игра НОМЕРА

ИГРА НОМЕРА

Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter, с. 116

Этот титул достается самой лучшей, по нашему мнению, игре из числа отрецензированных в этом номере. Она может попасть на обложку журнала или нет – это не так важно. Оценка также не имеет решающего значения. Главное, чтобы мы считали ее самой-самой. Теперь такая игра дополнительно получает еще и личные оценки четырех экспертов, посвятивших немало времени изучению ее особенностей. Обратите внимание, что в отличие от оценки в обзоре, это строго субъективные мнения!







НАШИ ЭКСПЕРТЫ

ГЕЙМПЛЕЙ



Игорь Сонин

zontique@gameland.ru

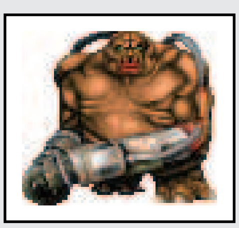
Обожает Metal Gear Solid во всех его проявлениях, теряет волю при упоминании Virtua Fighter. Смотрит каждое новое аниме, потом пишет про него гадости. С давних пор связан непростыми отношениями с играми от Тома Клэнси: он их любит, но те не отвечают ему взаимностью.

СТАТУС: Спецкорреспондент

ЛЮБИМАЯ ИГРА: Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В: Virtua Fighter 4: Evo, Sin Episodes,

Геймплей: Мне нравится. Прошел от начала и до конца на одном дыхании, благо накал страстей в игре не ослабевает до самого финала. Совсем не понравился мультиплеер – в нем контраст между отличным одиночным движком и «просто хорошей графикой» чувствуется особенно остро.



Семен Чириков

sem4@gameland.ru

Злобный манчкин, играет во все хардкорные варгеймы; если игры нравятся, то разбирается в них до мельчайших подробностей. Считает, что после 2000 года нормальных игр вообще не выходило, а The Outfit и Burnout – так, исключение. Недавно продал душу Биллу Гейтсу и его дьявольской коробке.

СТАТУС: Руководитель Медиа-группы

ЛЮБИМАЯ ИГРА: Fallout, Close Combat

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В: Outfit

Геймплей: Версия для PS2 не выдерживает никакой критики. А на Xbox 360 и PC перед нами старая добрая игра, основные изменения в которой коснулись графики. По-прежнему в нашем распоряжении команда, которой можно управлять, система глобального позиционирования и многое другое.



Платон Жигарновский

platon@gameland.ru

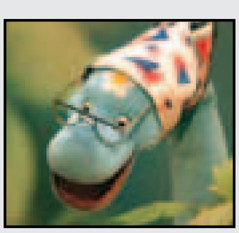
Запускает практически все выходящие проекты с громким именем и красивой графикой. Очень любит современные MMORPG и гоночные симуляторы. При этом до сих пор с трепетом относится к многопользовательским режимам StarCraft и третьих «Героев».

СТАТУС: «Железный» редактор

ЛЮБИМАЯ ИГРА: StarCraft: Brood War

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В: Lineage 2

Геймплей: Один из лучших представителей тактических FPS на платформе Xbox 360. Немного подкачал искусственный интеллект членов отряда Ghost Recon, но это практически не отразилось на геймплее. Игра замечательно проходится и без их помощи, даже на высоком уровне сложности.



Александр Трифонов

operf1@gameland.ru

Хорошая игра должна быть пошаговой и с ролевыми элементами, даже если при этом зеленые треугольники сражаются с красными кружками. Зато ничто не отвлекает от продумывания следующего хода. В худшем случае допустима интерактивная пауза. Все остальное – ересь, недостойная упоминания.

СТАТУС: Редактор

ЛЮБИМАЯ ИГРА: X-Com

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В: Heroes of Might and Magic V

Геймплей: Раньше в Ghost Recon я не играл, отдавая предпочтение сериям Rainbow Six, Delta Force и SWAT. Но жанр слишком узок, чтобы чем-то удивить: ограниченный реализм, три оболтуса в подчинении и сотни террористов на пути. Разве что место действия, огромный город, дарит свежие впечатления.

Мы выставляем оценку на основании исключительно объективных фактов, а не личных пристрастий. Вот что означает каждая из оценок:

СИСТЕМА ОЦЕНОК 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

0 – Вообще не игра. Виснет на всех компьютерах (консолях) сразу после запуска, убивает зрение мешаниной цветов на экране и инфразвуком из динамиков. Такие игры мы не хотим видеть в продаже!

1.0-1.5 – Дешевый проект, который бедные студенты сделали за пару уикэндов. Графика устарела на десять-двадцать лет, сюжет отсутствует, геймплей примитивен. Но формально игра работает? Работает!

2.0-2.5 – Поначалу может казаться, что игра неплоха, но иллюзия развеивается быстро. По всем параметрам отстает от конкурентов. Бесплатно поиграть в эту диковинку еще можно (от безысходности).

3.0-3.5 – Потенциальный середнячок, отброшенный на обочину праздника жизни грубыми ошибками разработчиков. Надежды на относительно приличный геймплей обмануты, даже самые скромные обещания не были выполнены.

4.0-4.5 – Такие игры робко пристраиваются в хвост очереди за лучшей жизнью. Объективно они не очень-то хороши, но вашего внимания все же достойны. Ради парочки интересных особенностей иногда можно закрыть глаза на вопиющие недостатки.

5.0-5.5 – Крепкий середняк, не претендующий на что-либо серьезное. В отсутствие более серьезных игр того же жанра может быть обласкан геймерами. Но если конкуренция высока, ярлыка «посредственно» не избежать. Развлечение на вечер-другой, персональное место на пыльной полке с дисками.

6.0-6.5 – Хорошая игра, которая для кого-то может стать и любимой. Отношение к ней во многом зависит от первоначальных ожиданий. Разработчики либо сотворили что-то достойное при минимальном бюджете, либо бездарно растратили издательские миллионы, не сумев создать настоящий хит.

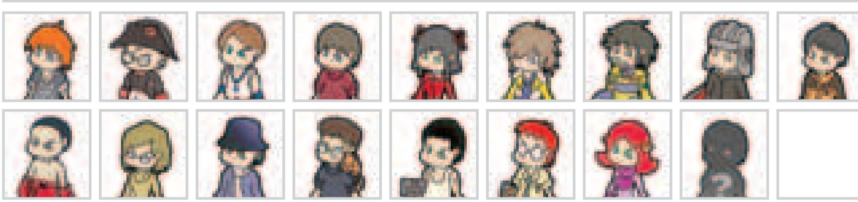
7.0-7.5 – Журналисты и игроки, в целом, довольны. Современная графика, небезынтересный геймплей. Все, как и было написано в пресс-релизе, – не больше, но и не меньше. Играй – не хочу! Однако ж звезд с неба проект не хватает.

8.0-8.5 – Настоящий хит. Дальний резерв претендентов на звание «игры года». Однако конкуренты не дремлют – «восьмерку» заработать способны многие. Есть немало сериалов, ежегодно одаривающих нас играми такого класса.

9.0-9.5 – Флагман рождественской линейки издательства. Новое слово в жанре. Мы ждали чуда, и оно свершилось. Пара недочетов – не помеха настоящему шедевру!

10.0 – Уникальная ситуация – у игры нет недостатков. Она не обязана нравиться абсолютно всем, но свою аудиторию непременно повергнет в экстаз. Современно, оригинально, именно так, как нужно, и без предательских оговорок «а вот если бы...».

НАША КОМАНДА



Хотите стать членом нашей команды? Пишите свои предложения редакторам или на адрес: vacancy@gameland.ru!

ГРАФИКА	ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ	
Привезенный из Токио VGA-кабель оправдал себя на все сто. HDTV превращает игру в восьмое чудо света, но и без него Advanced Warfighter кроет любой другой симулятор спецназа, как бык овцу. Я еще не видел игр Xbox 360, которые по качеству графики смогли бы приблизиться к G.R.A.W.	За семь с половиной часов я не наигрался. Так и подмывает выставить уровень сложности Hard и еще разок ощутить себя на улицах Мехико с винтовкой в руках. Версии для старых консолей заслуживают отдельного упоминания – видеть их больше не желаю. Стыд и срам, а не игры.	8.5
Графика замечательная, если вы обладатель HD монитора или очень мощного PC. Приятные текстуры, качественные модели, реалистичный город. Отдельно отмечу физический движок и интерактивность, большинство предметов разрушаются, что создает впечатление настоящего боя.	Несмотря на мощную графику, перед нами все тот же Ghost Recon. Многие недочеты предыдущих версий остались. Одиночная игра не блещет оригинальностью, но в мультиплеере все меняется. Там умение играть в команде и трезвая оценка ситуации стоят многого.	8.5
Наверное, лучшая картинка на сегодняшний день! Присутствуют все современные визуальные эффекты, элементы проработаны до мелочей, а модели бойцов сделаны с невиданной доселе детализацией. Ну и, конечно же, заслуживает всяческих похвал новейшая физическая модель.	Первый по-настоящему захватывающий проект для платформы нового поколения, с блестящим многопользовательским режимом и интересной одиночной кампанией. Вердикт – одна из лучших игр, вышедших под маркой Tom Clancy's. Ждем продолжения.	9.5
Графика впечатляет, но все же явно не заслуживает тех трат, на которые придется пойти, чтобы поиграть на максимальных настройках. А технология модного «физического ускорителя» от Ageia пока еще слишком сыра и мало используется в геймплее, чтобы бросать все и бежать в магазин, как когда-то за Voodoo.	Мы снова наблюдаем ситуацию, когда новое поколение консолей превосходит самые мощные PC, и GRAW – только первая ласточка. Кроссплатформенная разработка на данный момент – гарантия великолепной графики, но через несколько лет она повиснет якорем на ногах PC-проектов, как в случае с PS2.	8.0

НАШИ ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ

Обратите ВНИМАНИЕ

Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе NVIDIA и оптимизируется под графические процессоры этой компании. То есть, игра гарантированно запустится на компьютерах, оснащенных видеокартами на базе чипов GeForce, и будет выглядеть именно так, как задумывали разработчики.

«Страна Игр» РЕКОМЕНДУЕТ

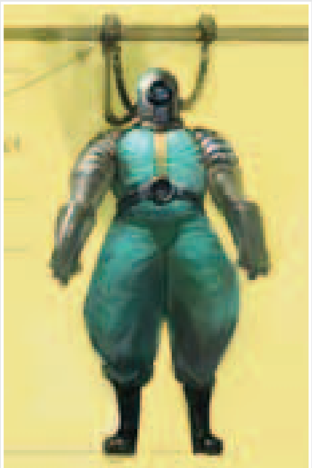
Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игре, получившей любой балл: от ноля до десяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с предметом исследований.

«Серый» ИМПОРТ

IMPORT REVIEW

Под таким грифом в «СИ» публикуются рецензии на «импортные» игры, которые официально вышли только в США или Японии и не работают на продающихся в России версиях консолей. Запускать их можно на «родных» системах (покупайте в http://www.gamepost.ru), а также на модифицированных специальным образом европейских приставках. Это не касается проектов для PC, GBA, PSP и DS, так как у них отсутствует региональная защита.

АВТОРСКАЯ КОЛОНКА



Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

ВОЛШЕБНЫЙ МИР ГЕЙМПЛЕЙНЫХ ДЫР

Интересный факт: чем большую свободу вам предоставляет игра, тем чаще вы будете оказываться в ситуациях, не предусмотренных разработчиками. Или, наоборот, напарываться на «заглушки», поставленные авторами, чтобы вы, не дай бог, не решили вставшую перед вами задачу более простым методом, чем было задумано. Невидимые стены и неубиваемые персонажи – классические примеры таких «запирающих механизмов». Борьба с ними, пусть и безрезультатная, часто интереснее, чем «правильное» прохождение.

Очень характерный пример: игра «Refuze: Атака брака», недавно выпущенная издательством ИДДК. В одной из миссий вашей команде игрушечных солдатиков нужно подняться по лестнице. Проблема в том, что ступеньки более чем вдвое превышают рост ваших героев, а гарпун, которым можно подтягиваться на большую высоту, есть только у одного солдата – разведчика. Запрыгнуть разведчиком и подтянуть товарищей? Ан нет, притянуть гарпуном брата или сестру по оружию нельзя – странное ограничение, но понятное с точки зрения гейм-дизайна. Сталкивать с лестницы предметы «голыми руками» тоже не получается – приходится тратить боеприпасы. Однако высоты сбитой с верхней ступеньки видеокассеты оказалось недостаточно. Потом выяснилось, что солдатики могут выстроиться в живую лестницу, и тогда самый верхний способен запрыгнуть на одну ступеньку выше. Радость от этого достижения омрачило только то, что дальше второй ступеньки таким методом забраться не получалось. Но сам процесс поиска этого неправильного решения гораздо интереснее, чем задумка авторов (надо было всего-то нажать на одну неприметную кнопку).

С другой стороны, если взять, например, Gothic II, там вы достаточно легко могли забрести на край мира и свалиться в никуда... или пройти по кромке в недоступные места. Можно считать это ошибкой, но я бы сказал, что подобные «недочеты» раскрывают игру в необычном ракурсе. Вам никогда не приходило в голову, что даже в самой мирной игре вы участвуете в своеобразном противостоянии с ее создателями? Что бы вы ни делали – в 95% случаев авторами предусмотрен корректный отклик на ваши действия. Настоящий вызов – поиск тех пяти процентов, которые разработчики «проворонили». Разумеется, выпадения и зависания могут интересовать разве что бета-тестеров. Но и на оставшейся территории можно отыскать неисхоженные уголки. Иногда эти открытия могут быть полезными – например, обходной путь, кажущийся невозможным, пока вы не попробуете пройти по нему. Например, в Tomb Raider: Legend встречаются ситуации, в которых Лара, вместо того чтобы упасть вниз с обрыва, изящно проскальзывает по бортику до безопасного места. Ошибка? Пожалуй. Но можно сказать и по-другому: трюк. Правда, только в том случае, если вы можете его повторить. А это не всегда бывает просто.

В старенькой Hellboy можно было сделать персонажа бессмертным, если сохраниться в тот момент, когда противник наносит герою добивающий удар, – согласитесь, нетривиальное условие. После загрузки этого сейва у Хеллбоя было нулевое здоровье, поэтому все враги думали, что он уже умер, и не трогали его. Шутка получилась вполне соответствующая духу игры.

Поверьте, обмануть игру иной раз не менее приятно, чем пройти ее по-честному. Правда, иногда движение поперек геймплея может аукнуться ниже по течению. Например, в польской RPG «Гром» персонажи в отряде игрока тасуются по велению сюжета. Нередко нагруженные добром товарищи исчезают в неизвестном направлении. Однажды мне удалось-таки обойти скрипт и оставить в команде контрабандиста Петра вместе с его вьючным яком. Конечно, лишнее ружье, как и лишнее место поклажи, никогда не повредит. Но немного позже этот як стал причиной того, что волшебная лоханка, на которой герои должны были переправиться через пропасть, не смогла сдвинуться с места.

Ни выгнать, ни застрелить животное было уже невозможно. Пришлось переигрывать довольно большой кусок сценария, зато я пережил маленькое приключение, которое, фактически, сочинил для себя сам в рамках игры.

Иногда бывает, что удивительные вещи вдруг начинают происходить без видимых причин. До сих пор помню, как в первом Fallout напарник главного героя вдруг начал самопроизвольно размножаться. Как в сказке, из него выбегали, стреляя во врагов, все новые и новые копии. Игра в конечном итоге все-таки обрушилась, а сейвы с этого места отказывались загружаться, но зрелище чудесной «армии клонов» того стоило.

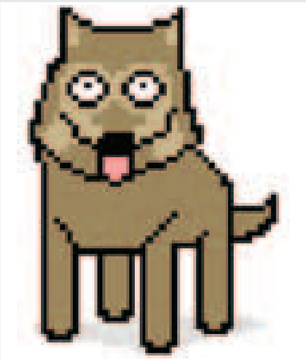
Думаете, что обладатели консолей лишены такого «удовольствия», как ошибки в играх? Даже в получившей у нас десятку Prince of Persia: Warrior Within было немало пропущенных тестерами моментов. Например, пройдя сквозь проломленную боссом стену, можно было опередить сюжет и пропустить полсценария, да еще и оказаться в тупиковой ситуации. Также иногда при загрузке сохраненной игры герой превращался в песчаного монстра. Вот, кстати, хороший образец потенциально фатального бага, вызывающего при первом взгляде удивление, смешанное с восхищением. Должны ли мы теперь срочно снизить оценку «Принцу»? Думаю, нет. Тут все дело в упомянутом мной соотношении: если непредвиденных ситуаций в игре 5% или меньше, то они могут лишь увеличить удовольствие игрока от общения с ней, особенно если он – исследователь по натуре.

Разумеется, я ни в коей мере не защищаю ни ленивых тестеров, ни недобросовестных программистов, ни подгоняющих их менеджеров. Но если и те, и другие, и третьи старались как могли, тем интереснее будет найти в их творении места, которые показывают, что разработчики – тоже люди, и тоже могут ошибаться. ■




EMERGENCY 4
СЛУЖБА СПАСЕНИЯ 911
МИЛЛИОНЫ ЖИЗНЕЙ В ВАШИХ РУКАХ
САМАЯ ДОСТОВЕРНАЯ RTS О РАБОТЕ СПЕЦИАЛЬНЫХ ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ
TRINIGY
T2
gfi
© 2006 Promotion Software GmbH, alle Rechte vorbehalten. Das Sixteen Tons Entertainment Logo und das Emergency 4 Logo sind eingetragene Warenzeichen der Promotion Software GmbH. Take Two Interactive Software und das Take-Two-Logo sind Warenzeichen von Take Two Interactive Software. © 2006 Trinigy GmbH. Alle weiteren Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Entwickelt von Sixteen Tons Entertainment. Veröffentlichung durch Take Two Interactive. Alle Rechte vorbehalten. Innovationen und Druckfehler vorbehalten. © 2006 «GFI». All rights reserved. © 2006 «Руссобит-Паблишинг». Все права защищены. www.russobit-m.ru
Отдел продаж: (495) 611-10-11,967-15-81; office@russobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел. (495) 611-62-55, e-mail: support@russobit-m.ru,
а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/. Розничная продажа в магазинах фирмы

АВТОРСКАЯ КОЛОНКА



Автор:
Валерий «А.Купер» Корнеев
valkorn@gameland.ru

WE HAVE A WIINNER?

Впервые за четыре года поездка на E3 не срослась – но в информационном плане я недобрал на удивление мало. Предварявшие выставку конференции транслировались в Сети, и при оглашении цен на PlayStation 3 наши с Вреном челюсти щелкнули одновременно: его – в Лос-Анджелесе, моя – в Москве.

По курсу на 13 мая 599 долларов США стоят 465 евро. А 599 евро, что характерно, стоят 771 доллар США. Многие из нас готовы отдать семьсот семьдесят один доллар США за игровую консоль? А с обычной для России наценкой, которая составит – сколько? – сто пятьдесят, триста долларов? Тысяча баксов за консоль. С одним джойпадом. Без игр. Плюс нужен HD-телевизор – наслаждаться полноценной графикой нового поколения. Это еще от тысячи до трех с половиной тысяч долларов. Во имя чего? Ради триумфально закоченевшей Gran Turismo? Безнадежно зацикленной Final Fantasy? Ради новой порции мумбо-юмбо Хидео Кодзимы?

Допустим, есть фанаты. Оголтелые, как положено. Есть тонюсенькая прослойка гаджет-фриков с высоким доходом. Но покупка «голой» консоли за тысячу зеленых – это уже не манифест early adopter'а. Это чистый маразм. И даже не начинайте про «облегченный» вариант – он стоит всего на сотку дешевле, а кастрация сводит на нет преимущества нового железа. Кому здесь нужна девятисотдолларовая тумба с обрезанной функциональностью, превосходящая габаритами гробоподобную Xbox и весящая на полтора кило больше?

В аниме и манге принято рисовать большую каплю на голове остолбеневшего персонажа – на конференции Sony весь зал с вот такенными каплями следил, как со сцены продвигают «инновационный» Dual Shock (Shake?), базирующийся на технологиях, отработанных Microsoft и Logitech лет пять назад. О'кей, джойпадом можно болтать в воздухе – но он не позволит реалистично фехтовать или играть в теннис; а оставшуюся за бортом функцию вибрации «говорящие головы» Sony теперь выставляют чуть ли не вселенским злом. Показательно, правда?

Вообще, топ-менеджменту SCEI на выставке только и оставалось, что надувать щеки и агрессивно оправдываться. Кен Кутараги защищал выстрелившую в стратосферу цену консоли, опять сравнивая игру на PS3 с походом в роскошный ресторан. Играбельные E3-демо, впрочем, показали, что кухня в этом ресторане пока сильно проигрывает меню пары соседних заведений, и с какого вообще бодуна игрокам в ноябре тратиться на PS3, если за эти же деньги можно взять сразу и 360, и Wii (да еще на игры останется!) – никто в Sony толком объяснить не может. Неудивительно, что они так бодро рапортуют о всемирном запуске в ноябре – вряд ли Черную Хлебницу будут сметать с полок как эскимо в жаркий день – а значит, о сложностях логистики, с которыми при запуске 360 столкнулась Microsoft, Sony может не беспокоиться. Даже если такие проблемы как-то проявятся, вряд ли масштаб будет сопоставим: одна только известная марка не сможет гарантировать ажиотажный спрос на консоль.

Через годик-два цены поползут вниз, появятся более-менее приличные игры второй волны – и тогда не исключено, что PlayStation 3 наконец станет массовым продуктом. До тех пор она останется BD-плейером с дополнительными возможностями. Функционеры Sony называют ее «доступным» и «недорогим» BD-плейером, но употребление подобных эпитетов по отношению к аппаратам с ценниками в 500 и 600 долларов попахивает издевательством над потребителями. Заметьте, PS2 в двухтысячном году так здорово раскрутилась во многом за счет того, что зрители устали от качества VHS; видеоманы тогда встретили технологию DVD с энтузиазмом. Теперь ситуация совсем другая – DVD устраивает подавляющее большинство публики, и высокое разрешение BD-фильмов выглядит недостаточным аргументом для перехода на новый формат. Те, кто собрал крупные коллекции картин на DVD, вовсе не горят желанием вкладываться в приобретение тех же самых фильмов на дорогостоящих дисках Blu-ray. Сегодня опытные аналитики предельно осторожно высказываются о перспективах BD и сходятся во мнении, что второй «DVD-революции» в ближайшие годы ждать не приходится.

А пока суд да дело, и Sony, и Microsoft дружно рекомендуют нам обзавестись... Nintendo Wii. Начало кампании положил Питер Мур, вице-президент игрового отделения Microsoft. В интервью Дайскэ Вакабаяси из агентства Reuters он задался риторическим вопросом («Зачем вообще нужна PS3 за 600$?») и выразил уверенность в том, что «люди купят две консоли – Xbox и Wii». Через день, аккурат к закрытию выставки, топ-менеджер SCEI Фил Харрисон ответил на выпад, объявив, среди прочего, что «Wii станет второй консолью, которую геймеры приобретут после PS3». Приятно, когда столь именитые соперники сходятся во мнении по поводу разработки третьей стороны. Вообще, Nintendo в этом году натуральным образом «украла шоу» – хотя игровая линейка Microsoft выглядела весьма впечатляюще (для американских геймеров), ажиотаж вокруг Wii был совершенно беспрецедентный. Никогда еще вокруг стенда Nintendo не вились такие очереди, никогда конкуренты не выказывали компании такого почтения, а Сигеру Миямото давно не выглядел настолько беззаботным.
И пока PS3 не станет доступной мейнстримовой машиной, а на Xbox 360 не появятся сколько-нибудь интересные японские проекты, мое хобби, очевидно, можно будет описать словом «Wiiдеоигры». ■

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.




Для читателей журналов:
СТРАНА ИГР
PC ИГРЫ
ЖЕЛЕЗО
ТУРНИРЫ, КОНКУРСЫ, СОТНИ ПРИЗОВ!
ТУР 10 ГОРОДОВ II
Май - октябрь '06
ГЛАВНЫЙ ПРИЗ ТУРА - игровая станция от партнеров проекта.
Санкт-Петербург
Москва
Нижний Новгород
Самара
Ростов-на-Дону
Екатеринбург
Тюмень
Новосибирск
Красноярск 17 июня
Иркутск
Иркутск 13 мая
Тюмень 3 июня
Красноярск 17 июня
Нижний Новгород 1 июля
Екатеринбург 19 августа
Новосибирск 26 августа
Ростов-на-Дону 9 сентября
Самара 23 сентября
Санкт-Петербург 7 октября
Москва 28 октября
В рамках мероприятия состоится турнир по
Quake III Arena
Болельщики и просто желающие принять участие в конкурсах должны зарегистрироваться как зрители.
Не упустите свой шанс!
Подробности и регистрация на сайте: www.tur10.ru
Генеральные партнеры:
OKLICK
www.oklick.ru
Jetbalance
www.jetbalance.ru
Партнеры:
IPPON
www.ippon.ru
iru
www.iru.ru
ACORP INTERNATIONAL
www.acorp.ru
(game)land



Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

ПРОЩАЙ, НЕВИННОСТЬ!

«Зонт почти всегда об иксбоксе пишет», – подмечают читатели на форуме журнала. Признаться, за последний месяц я включал PS2 только чтобы опробовать аркадный контроллер для Virtua Fighter 4: Evolution. Грешным делом запустил Socom 3 на PS2 сразу после G.R.A.W. на Xbox 360 – так меня чуть удар не хватил. После роскошной графики следующего поколения и картинки в High Definition совсем нет желания возвращаться к размытым текстурам и угловатым моделям со склеенными пальцами. Но Xbox 360 остается в центре внимания не поэтому. А потому, что…

Возьмем PS2. Хорошая, надежная, стабильная платформа. Спокойно доживает свой век в семейном кругу. Ни громких анонсов, ни скандалов, ни разоблачений не слышно уже дай бог целый год. Xbox 360 сейчас, напротив, переживает бурную молодость. Делает ошибки, учится, а главное – пробует то, чего уже не дано сделать старикам. То, что появляется на Xbox 360 сегодня и сейчас, будет на PS3 и Nintendo Wii хорошо если под Новый год. Сейчас Microsoft прокладывает путь – позже по ее стопам пойдут Nintendo и Sony. Или не пойдут, если окажется, что первооткрыватель заплутал в трех соснах. В любом случае, компания постоянно экспериментирует, и именно поэтому не писать о ней невозможно.

Что нового случилось с владельцем Xbox 360 на неделе E3? Да сама E3 и случилась. Microsoft открыла на Xbox Live Marketplace специальный раздел, посвященный новостям с выставки. Каждый желающий мог (да и сейчас может) скачать демо-версии Lost Planet, MotoGP'06 и Test Drive Unlimited, несколько десятков свежайших трейлеров. Удачнее всего получилось с объявлением Halo 3. Питер Мур и Билл Гейтс уходят со сцены в Лос-Анджелесе, и уже через несколько минут каждый владелец Xbox 360 в любой стране мира может скачать трейлер Halo 3 в идеальном качестве. Демо-версия Lost Planet при запуске предупреждает: «если ваша приставка сейчас испортится, я не виновата». Потому что на самом деле она не демо-версия – не часть финальной игры. С Xbox Live Marketplace можно скачать *бета*-версию Lost Planet, два еще не до конца доработанных уровня – то, что раньше можно было увидеть только на выставке. Понимаете, к чему все идет? В идеальном будущем те версии игр, которые журналисты смотрят на E3, вы сможете попробовать у себя дома, в реальном времени, скачав из Сети несколько сотен мегабайт. Кроме того, наверняка каждый, кто следил за развитием событий вокруг выставки, здорово намучился удить нужные трейлеры в мутных водах Интернета. На Xbox Live Marketplace все ролики собраны в одном месте, и, скачивая их, заранее знаешь, что это не экранка с чужой башкой на полкадра, а чудесный трейлер в разрешении 1280x720 пикселей. Благодаря им каждый теперь знает, что на Xbox 360 зададут жару Gears of War, Lost Planet и Dead Rising (ни одного сиквела!). Удачная идея? Безусловно. Посмотрим, чем ответят Sony и Nintendo в следующем году.

О прочих приключениях. Вставляю давеча диск Perfect Dark Zero, думаю поиграть, а он мне заявляет: к этой игре есть обновление на Xbox Live. Скачивайте, мол, или вон с нашего «Лайва». Ну ладно, думаю, почему нет. Нажимаю на кнопочку, приставка десять секунд шевелит извилинами, поздравляет меня и запускает игру. Только потом я понял: господи, я же словно девственность потерял. Это был мой первый патч к консольной игре. Многие теоретики утверждают, что патчи к приставочным играм – это неприятно, больно и унизительно, но мой первый раз прошел как по маслу. Щелк – и готово! На персональных компьютерах установка патчей оборачивается постоянной головной болью. Патч на Xbox 360 – одно движение пальца и несколько секунд загрузки. И пожалуйста: игроки больше не взмывают в воздух, на карте Desert не удастся вылезти за пределы уровня, «достижения» (achievements) открываются когда нужно, а ботов можно использовать не только в Deathmatch, но и в DarkOps-режимах. Добро? Конечно. И даже играм для консолей от Sony такие небольшие, но приятные заплатки пойдут только на пользу – вон, на соседних страницах коллега Илья Ченцов как раз пишет об ошибках в Prince of Persia: Warrior Within. Более того, только что опробованный Socom: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo для PSP при каждом выходе в сеть проверяет наличие на сервере загадочных «обновлений» – нюх подсказывает, речь идет о тех же самых патчах. Как ни крути, ошибки в консольных играх встречаются. И заплатки для них будут. Другое дело, что это еще не конец вселенной и совсем не так ужасно, как кажется поначалу.

И, конечно, не могу не сказать пару слов о пятнадцатиминутном трейлере Metal Gear Solid 4, который вы обязаны посмотреть на нашем DVD (русские субтитры прилагаются). Разочарование, крах надежд, коллапс ожиданий и огромный спойлер. Ведь если Снейк хочет уничтожить свои гены (вспомним, что Снейк и Ликвид – близнецы), то он должен сначала умертвить Оцелота и только потом покончить жизнь самоубийством. Сможете раскрыть еще какие-то тайны сюжета MGS4? Пишите! Также нам впервые показали модели прочих героев игры, кроме Снейка и Отакона. Оказалось, что все очень похожи на персонажей TES4: Oblivion, а Ликвид Оцелот – один в один рестлер Вульф из Virtua Fighter. Но и бог с ней, в общем, с графикой. Так пропала главная тема всех MGS, «битва идеологий». И главная музыкальная тема пропала. Сам Кодзима сколько раз говорил, что будет бережно хранить дух MGS – будут меняться декорации и актеры, но атмосфера, настрой MGS останется. И вот тебе на – такая нудятина. Допускаю, что в игре оно может быть совсем по-другому, но после образцовых трейлеров MGS3 такого резкого провала я никак не ожидал. Сознательная диверсия или нелепый просчет? Наступай, TGS, позырим на Снейка еще разок! ■

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.





Автор:
Юрий «Voron» Левандовский
voron@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	racing
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	SCEE
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	Polyphony Digital
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ОНЛАЙН:
http://www.touristtrophy-thegame.com

Tourist Trophy

Сколько уже лестных слов было сказано про самый лучший в мире симулятор мотогонок от создателей Gran Turismo... Пришло время узнать правду!

У нас в руках финальная европейская версия игры Tourist Trophy. Ее обоснованно можно называть самой полной из трех имеющихся на рынке. Ведь здесь не только самое большое количество мотоциклов, но и самая проработанная физика! Причем это не пустые рекламные слова, все проверено на личном опыте. Ведь мы, как заядлые фанаты творчества Polyphony Digital, уже успели поиграть и в японскую, и в американскую версии. Спешим вас обрадовать, владельцам европейских консолей досталась самая лучшая Tourist Trophy. Но – обо всем по порядку.

Итак, Tourist Trophy – The Real Riding Simulator. Многие уже успели окрестить ее «двухколесной Gran Turismo». Не скроем, заимствований много, но все же Tourist Trophy – другая. Если GT – игра про гонки, где каждая деталь выверена, настройке поддаются все части автомобиля, то TT – игра про мотоциклы и быструю езду на них. Поэтому сразу скажем о главной ее проблеме – поведении байка. Конечно, понятно, что быстро переделать автомобильную физику на двухколесную весьма сложно, так как здесь очень большую роль играет гонщик, который, перемещая массу своего тела, заставляет мотоцикл поворачивать. Но все же мы надеялись, что под названием The Real Riding Simulator нас и в самом деле ждет симулятор. А оказалось – «симулятор наполовину».

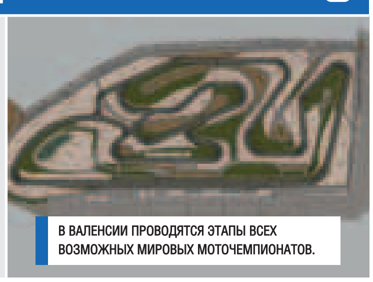
Почему наполовину? Очень просто: мотоциклы ведут себя реалистично только на большой скорости и лишь при условии, что вы не пытаетесь вытворить что-либо не предусмотренное правилами обычной езды по трассе. Разогнались, оттормозились, заложили байк, прошли поворот, снова разогнались... При таких действиях наши двухколесные друзья ведут себя достойно, но стоит попробовать выбраться за рамки,



Разогнались, оттормозились, заложили байк, прошли поворот, снова разогнались...

Новое – это хорошо забытое старое.

Почти все треки в игре перекочевали из GT4, точнее сказать, из знаменитого автосимулятора взяты все асфальтовые трассы, из-за чего общее их количество составляет 37 штук. Гравийные трассы отсутствуют, поэтому погонять на эндуро по пересеченке не удастся. Единственный действительно новый трек – это «Валенсия».



В ВАЛЕНСИИ ПРОВОДЯТСЯ ЭТАПЫ ВСЕХ ВОЗМОЖНЫХ МИРОВЫХ МОТОЧЕМПИОНАТОВ.

КНУТ И ПРЯНИК + -

Плюсы:
Великолепная анимация, божественные модели мотоциклов, графика Gran Turismo 4, достоверное «ощущение» мотоцикла на большой скорости.

Минусы:
Неадекватное поведение мотоциклов на малой скорости и при попытках вытворить что-либо из простейших трюков.



ЧЕМПИОНАТОВ В TT НЕМНОГО – ЧУТЬ БОЛЬШЕ 20. ВЫЗЫВАЕТ ОСОБОЕ НЕДОУМЕНИЕ, ЧТО В ПОЛОВИНЕ МОЖНО УЧАСТВОВАТЬ ТОЛЬКО НА ГОНОЧНЫХ МОДИФИКАЦИЯХ МОТОЦИКЛОВ, КОТОРЫХ В ИГРЕ НЕ ТАК МНОГО.



В ОТЛИЧИЕ ОТ GT4, В TT ЕСТЬ ВИД «ОТ РУЛЯ». ПРИЧЕМ СО ВСЕМИ ПОДОБАЮЩИМИ ТРЯСКАМИ И РАСКАЧИВАНИЯМИ.



РЕЖИМ PHOTO MODE ПОРОЙ ПРЕПОДНОСИТ СОВЕРШЕННО НЕОЖИДАННЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ! СТОИЛО НАДЕТЬ ОТКРЫТЫЙ ШЛЕМ ИЗ GT4, КАК ПИЛОТ ТУТ ЖЕ НАЧАЛ ИГРАТЬ НА КАМЕРУ.

АЛЬТЕРНАТИВА

НЕ ТАК РЕАЛИСТИЧНО, КАК



TT Superbike

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



MotoGP 4

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★☆☆ **8.5**

Наше резюме:
Лучшая игра про мотоциклы! Не столь реалистичная и выверенная, как TT Superbike, но очень красивая и – главное! – доступная для всех.



СИНИЙ ВАРИАНТ HONDA CBR1000 RR. ПОЧТИ ТАКОЙ ЖЕ МОТОЦИКЛ ТОЛЬКО КРАСНОГО ЦВЕТА УКРАШАЕТ ОБЛОЖКУ ИГРЫ, ТОЛЬКО ДВИГАТЕЛЬ ТАМ НА 600 КУБИКОВ.

сразу же начинаются проблемы. Два самых простых примера. Попробуйте снизить скорость до двадцати километров в час и развернуться. Что должен был сделать ваш гонщик? Развернуться с поворотом руля, не наклоняя мотоцикл. А что сделал? Наклонил мотоцикл и упал. Кто ж так ездит? Лицензированный вы наш пилот. Дальше. Возьмите Triumph Speed Triple, разгоняясь с места, сместите вес гонщика назад, что произошло? А ничего, мотоцикл как ехал, так и едет дальше. А что должно было произойти? Наш уличный «Триумф» должен был в момент встать на заднее колесо и предпринять попытку выкинуть наездника из седла. И вот таких досадных мелких оплошностей в игре полно! Причем многие зависят лишь от проработки разных моделей мотоциклов.
К примеру, Kawasaki Ninja 6R ведет себя вполне «правильно»: он резв, бодр, спокойно встает на заднее колесо и всячески выказывает свою мощь. А вот уже помянутый Triumph (или Honda CBR1100XX Super Blackbird, или Suzuki GSX 1300R Hayabusa – тяжелые, но безумно мощные спортбайки) ведет себя странновато, особенно удивляет, что он просто наотрез отказывается вставать на заднее колесо, зато на ура ездит на переднем! Вообще езда на переднем колесе в Tourist Trophy вещь весьма занятная. Начав оттормаживаться с большой скорости и сместив вес вперед, вы запросто перевешиваете почти любой мо-



ОДНОВРЕМЕННО НА ТРАССЕ В TT МОЖЕТ БЫТЬ ВСЕГО 4 ГОНЩИКА, НО ЛУЧШЕ ЧЕТЫРЕ БЕЗУМНО ДЕТАЛИЗИРОВАННЫХ БАЙКА, ЧЕМ 20 ИГРУШЕК.



НАСТРОЙКА СТИЛЯ ВОЖДЕНИЯ НАПРЯМУЮ ВЛИЯЕТ НА ПОВЕДЕНИЕ МОТОЦИКЛА НА ТРАССЕ.

Кто больше?

По меркам Gran Turismo количество мотоциклов в игре может быть, и не такое огромное, но по меркам других игр о железных конях – просто потрясающее. В Tourist Trophy вы найдете чуть более сотни мотоциклов от таких именитых производителей, как Kawasaki, Suzuki, Honda, Yamaha, BMW, MV Agusta, Aprilia, Ducati, Triumph, Buell. Причем в игре есть не только спортбайки, но и классики, эндуро, и даже скутеры! Например, Yamaha TMAX, один из самых больших скутеров в мире.



КАКИХ ТОЛЬКО МОТОЦИКЛОВ НЕТ В ТТ, ПОСМОТРИТЕ НА ЭТОТ SUZUKI! ЕЩЕ ЧУТЬ-ЧУТЬ, И ОН ПРЕВРАТИТСЯ В ШАГАЮЩЕГО РОБОТА И НАЧНЕТ ВСЕХ ЖЕЧЬ СИНИМ ЛАЗЕРОМ!



ВСЕВОЗМОЖНЫХ ВАРИАНТОВ ОДЕЖДЫ ДЛЯ ВАШЕГО ГОНЩИКА В ТТ ПРОСТО МОРЕ. ПОСЛЕ ПОЛУЧЕНИЯ ЛИЦЕНЗИИ SUPER ВАМ ДАДУТ ДАЖЕ КЛАССИЧЕСКУЮ «КОСУХУ».

тоцикл и начинаете гарцевать, словно в цирке. Причем ехать так можно едва ли не бесконечно (на практике – пока не закончится прямая). Со стороны все это выглядит весьма странно, сразу же вспоминаются красочные падения из TT Superbike, когда человек, не умеющий балансировать, встав на переднее колесо, моментально слетает с «коня».

Но это все баловство. Если забыть про трюкачество и сосредоточиться на трассе, Tourist Trophy выглядит превосходно – как с позиции физики, так и с точки зрения графики и анимации. И если про графику можно сказать всего пару слов («красиво, как в Gran Turismo 4, и даже чуть-чуть лучше»), то анимация заслуживает отдельной статьи! Настолько реалистичного, плавно и красиво «оживленного» пилота не было еще ни в одной игре! Во всех прочих мотосимуляторах игрока на повторах можно было определить по нервным и дерганным движениям, выделяющим его из толпы «идеальных сверхмотоциклистов» под управлением компьютера. Здесь все по-другому: анимация просто божественна, а обгоняющий компьютерного соперника игрок выглядит не психованным паралитиком, а умудренным опытом гонщиком, умеющим использовать свой мотоцикл на все сто процентов. Глядя на скриншоты, вы вряд ли можете представить, сколь реалистично двигаются пилоты. Как плавно и вовремя они выставляют колено, смещаются на сидении, переключают передачи... Все это можно увидеть в нашем видеообзоре.

Еще из явных достоинств игры стоит отметить не только сотню проработанных до мельчайших деталей моделей мотоциклов, но и огромное количество всевозможных шлемов и костюмов для наездника. Более того, приодев гонщика в кожаные штаны, спортивный комбинезон или куртку, вы можете досконально настроить его посадку на мотоцикле. Причем не только при езде по прямой, но и при прохождении поворотов – будет ли он сильнее наклонять мотоцикл или сам свесится с него, насколько выставит колено и согнет руки в локтях. Все это напоминает возню с автомобилем и камерой в фоторежиме Gran Turismo 4 и попахивает все тем же фетишизмом, за который мы так любим гонки от Polyphony Digital.



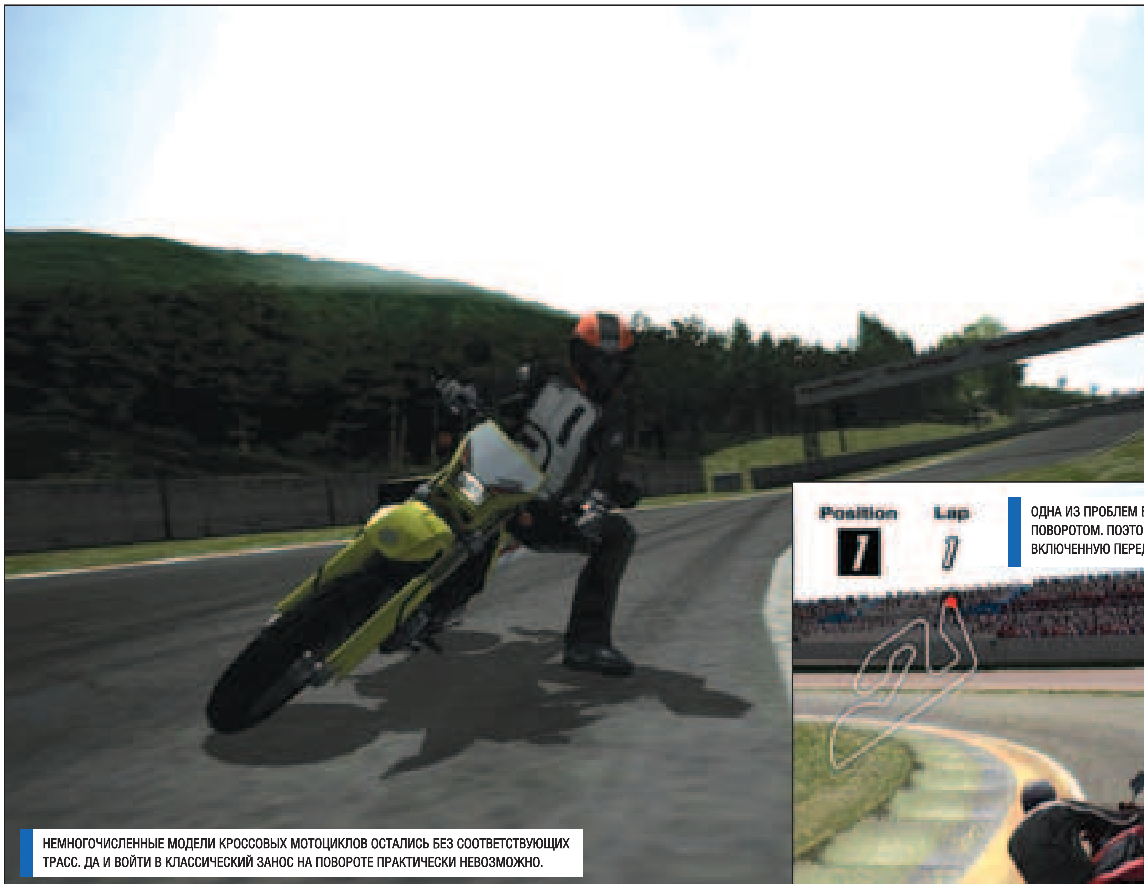
ЭТО КАДР ИЗ ОТКРЫВАЮЩЕГО РОЛИКА К ИГРЕ. НАМ ОЧЕНЬ ХОЧЕТСЯ ВЕРИТЬ, ЧТО ИМЕННО ТАК БУДУТ ВЫГЛЯДЕТЬ МОТОСИМУЛЯТОРЫ НА PS3.



ПЕРЕД ВАМИ ЛУЧШАЯ НА СЕГОДНЯ ИГРОВАЯ МОДЕЛЬ МОТОЦИКЛА. ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ, НАСКОЛЬКО КАЧЕСТВЕННО ПРОРИСОВАНЫ ДЕТАЛИ!

Попробуй упади!

Одно из главных достоинств Tourist Trophy по сравнению с другими мотосимуляторами – ее доступность. В режиме управления Normal вам прощается такое количество ошибок, что езда на байке становится более похожей на простенькую прогулку на велосипеде. Вы никогда не потеряете контроль даже над самыми мощными мотоциклами. Единственный способ упасть – это заехать на траву, в других случаях байк стоит на трассе как влитой, как бы сильно вы ни оттормаживались и как бы рано ни выжимали полный газ при выходе из поворота.



НЕМНОГОЧИСЛЕННЫЕ МОДЕЛИ КРОССОВЫХ МОТОЦИКЛОВ ОСТАЛИСЬ БЕЗ СООТВЕТСТВУЮЩИХ ТРАСС. ДА И ВОЙТИ В КЛАССИЧЕСКИЙ ЗАНОС НА ПОВОРОТЕ ПРАКТИЧЕСКИ НЕВОЗМОЖНО.



ОДНА ИЗ ПРОБЛЕМ ВСЕХ НОВИЧКОВ В TT – СЛИШКОМ ПОЗДНЕЕ ТОРМОЖЕНИЕ ПЕРЕД ПОВОРОТОМ. ПОЭТОМУ ВНИМАТЕЛЬНО СЛЕДИТЕ ЗА ИНДИКАТОРОМ, ПОКАЗЫВАЮЩИМ ВКЛЮЧЕННУЮ ПЕРЕДАЧУ. ЕСЛИ РЯДОМ С НИМ ЗАМИГАЛА ЦИФРА, ПОРА ТОРМОЗИТЬ.

В Tourist Trophy по-прежнему можно снимать фотографии в высоком разрешении и сохранять их на USB-флэшку, но почему-то только во время повторов. В этом смысле новинка существенно отстает.

Вообще игровых режимов в Tourist Trophy немного. Но что самое интересное – чтобы просто поездить и получить удовольствие от игры, не нужно даже ее проходить. В Arcade сразу же открыто больше половины мотоциклов и все треки, которые, кстати, перекочевали из GT4; единственная новая трасса, которую удалось обнаружить, – «Валенсия». Режим карьеры тоже порядком упростился в сравнении с Gran Turismo: забудьте о сотнях миссий и всевозможных чемпионатах, а также о магазинах подержанных машин и вообще о деньгах! Да, в Tourist Trophy отсутствует экономическая составляющая. Мотоциклы и одежду для гонщика нельзя купить, их нужно выигрывать. Так что теперь единственное, что хоть как-то сподобится вам помешать на пути пополнения гаража все новыми и новыми мотоциклами, – традиционное получение лицензий (ведь мотоциклы делятся на классы, которые становятся доступны только с получением одной из четырех лицензий).

Но не подумайте, что игра недостаточно хороша! Да, в ней есть недостатки, но рядом с плюсами минусы меркнут. Ведь здесь есть десятки великолепно смоделированных мотоциклов, которые не просто отличаются друг от друга, а весьма близки к реальным прототипам. Здесь есть чувство скорости и ощущение самого байка, будь то огромная Yamaha Vmax или юркая Honda NSR250R. Но главное, что игра просто доставляет удовольствие от вождения, причем каждый может выбрать себе режим управления по вкусу: есть standart, semi-pro и pro режимы. Различаются они сложностью управления мотоцикла на трассе. К примеру, в Pro у вас разделяют передний и задний тормоз, убирают автоматическое пригибание гонщика на большой скорости и отключают трекшн-контроль (он до этого не давал уходить мотоциклу в занос при перегазовке на выходе из поворота). Так что игру можно признать фактически обязательной покупкой для всех владельцев консоли от Sony, а если сомневаетесь – смотрите наш видеообзор. ■



ОДНА ИЗ САМЫХ КРАСИВЫХ ТРАСС В GT4 БЛИСТАЕТ И В TT. ПРИЧЕМ, КАК И ВСЕ ОСТАЛЬНЫЕ ТРЕКИ, НА МОТОЦИКЛЕ ОНА ЧУВСТВУЕТСЯ СОВСЕМ ПО-ДРУГОМУ.



ТОЧНО ТАКОЙ ЖЕ КОСТЮМ ЕСТЬ У ГЛАВНОГО ДИЗАЙНЕРА ПРОЕКТА – ТАКАМАСЫ СИТИСАВЫ. НАМ ЕГО ПРЕДСТАВИЛИ КАК НАНО. ЕСЛИ СИЛЬНО ПОСТАРАТЬСЯ, ТО ЭТО ОБМУНДИРОВАНИЕ МОЖНО ОТКРЫТЬ И В ИГРЕ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Андрей Загудаев
zizu-rb@yandex.ru

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	mini-games
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	SCEE
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	London Studio
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

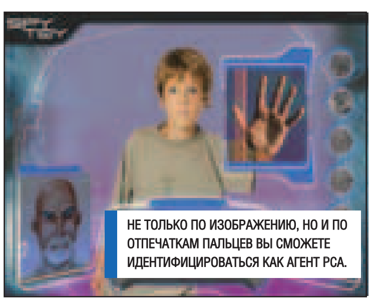
ОНЛАЙН:
http://www.us.playstation.com/Content/OGS/SCUS-97523/Site

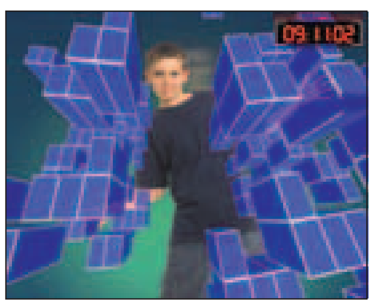
SpyToy

Вселенная EyeToy расширяется по вполне предсказуемому сюжету. Наряду с традиционными сборниками Play, на рынок тихой сапой пробираются игры, которые хотят казаться вполне самостоятельными. SpyToy – как раз из таких.

Уже из названия ясно: предстоит вжиться в роль секретного агента, обезвреживать бомбы, расшифровывать тайные послания, составлять фотороботы преступников. Как и в других играх для USB-камеры, все это вы будете делать при помощи собственных конечностей – рук или даже ног. И голову не забудьте! В довесок – режим Security (см. врезку), благодаря которому можно попробовать профессию детектива не только в игре, но и в жизни. Перед тем как перейти к главному, вас попросят занести свой образ в память игры. Это значит, что система настраивается на предоставление доступа к PlayStation 2 лишь определенной группе людей. Всего можно запрограммировать до 10 разных лиц. Сюжет незамысловат и даже примитивен. Вы станете новым рекрутом Разведывательного Стратегического Агентства (РСА) и наконец разгадаете Главную Тайну Разведчика: как в одиночку бороться со всем злом мирового терроризма? Каждая миссия представляет собой собрание нескольких мини-игр, после прохождения которых в тюрьмах мира оказывается на одного гениального преступника больше. Позднее вы поймете, что боретесь не просто с отдельными личностями, но с мощным антиправительственным синдикатом, цель которого (где-то это уже было?) – мировая власть. Между заданиями нас ждет подробнейший инструктаж от главы РСА Говарда Старка и его очаровательной помощницы Алисии Роузен. Они подробно расскажут и даже покажут, как вам действовать в той или иной ситуации. А ситуации в SpyToy возникают самые разнообразные и (порой) приводят к процессам весьма увлекательным. Прыжки с парашютом на крышу дома, разгадка шифров, придуманных русским хакером, разминирование кейса с опасным бактереологическим оружием – вот далеко не полный список ваших подвигов в SpyToy.

Однако радужная картинка тускнеет уже через пару часов, когда начинаешь замечать вопиющие просчеты разработчиков. И первая ложка дегтя – однообразие. Каждого преступника вы будете ловить по одному и тому же сценарию, что, может, и оправдано в действительности, но быстро наскучивает в видеоиграх. Вдобавок к этому – малая продолжительность (впрочем, порок всех проектов для EyeToy). Игра все-таки чересчур коротка и предлагает слишком мало. Восемь, пусть даже очень интересных, мини-игр – где это видано! Ну и, наконец, – где гаджеты, девушки, дорогие автомобили? Хотим мы стать Джеймсом Бондом или не хотим? Признаем: SpyToy нельзя рекомендовать всем и каждому как полноценный самостоятельный продукт. Впрочем, интересные мини-игры и новый режим Security способны подарить вам несколько приятных часов. ■


НЕ ТОЛЬКО ПО ИЗОБРАЖЕНИЮ, НО И ПО ОТПЕЧАТКАМ ПАЛЬЦЕВ ВЫ СМОЖЕТЕ ИДЕНТИФИЦИРОВАТЬСЯ КАК АГЕНТ РСА.



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★★★ **6.5**

Наше резюме:
Все еще лишь ворох мини-игр, который так и не дорос до цельной игры. Как ни крути, но настоящим разведчиком себя не чувствуешь.

АЛЬТЕРНАТИВА

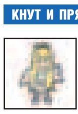
ЛУЧШЕ, ЧЕМ


Spy mode в EyeToy: Play 2

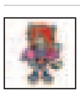
ХУЖЕ, ЧЕМ


EyeToy: Play

КНУТ И ПРЯНИК + -

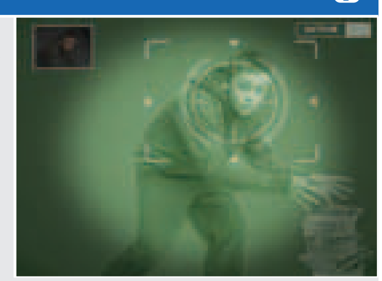


Плюсы:
Шпионская тематика, интересные мини-игры, режим Security. Хорошее техническое исполнение.

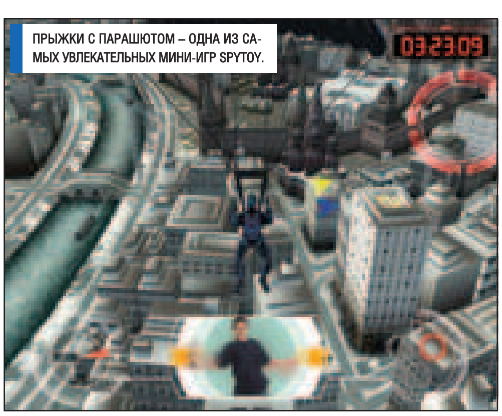


Минусы:
Всего очень мало – от мини-игр до сыскной атрибутики. Сюжет простецкий, а различные элементы игры разрознены и не складываются в цельную картину.

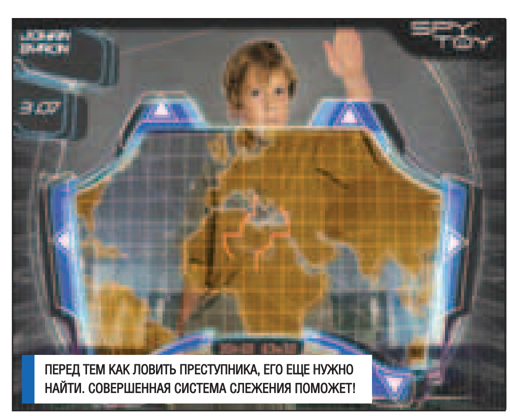
Новые игры – новые возможности!



Одна из изюминок SpyToy – режим наблюдения. Хотите знать, кто берет ваши диски? Или кто оставляет волосы в любимой расческе? Направьте камеру на нужный вам предмет, включите «скрытный режим» (гаснут все индикаторы и создается впечатление, что камера выключена) и отправляйтесь по своим делам. Как только к вашим вещам приблизится «грабитель», камера тут же сделает изобличающие фотографии. Благодаря режиму ночного видения, наблюдение можно вести круглые сутки. А еще дозволено записывать короткие сообщения – сигналы тревоги, которыми игра постарается отпугнуть ваших родных во время этих «преступлений».


ПРЫЖКИ С ПАРАШЮТОМ – ОДНА ИЗ САМЫХ УВЛЕКАТЕЛЬНЫХ МИНИ-ИГР SPYTOY.


ЗАШИФРОВАННЫЙ В ЭТОМ КУБЕ КОД – ДЕЛО РУК РУССКОГО ХАКЕРА. КУДА ИМ БЕЗ НАС...


ПЕРЕД ТЕМ КАК ЛОВИТЬ ПРЕСТУПНИКА, ЕГО ЕЩЕ НУЖНО НАЙТИ. СОВЕРШЕННАЯ СИСТЕМА СЛЕЖЕНИЯ ПОМОЖЕТ!



SpellForce 2
Shadow Wars
Новая сила
Новая битва
Новая игра
Долгожданное продолжение
знаменитой магической саги
JoWooD
Phenomic
Технический партнер
gfi
XFX
© 2006 by JoWooD Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria. Developed by Phenomic Game Development.
All rights reserved. SpellForce is a trademark of JoWooD Productions Software AG. © 2006 «GFI». All rights reserved. © 2006 «Руссобит-Паблишинг». Все права
защищены. www.russobit-m.ru. Отдел продаж: (495) 611-10-11,967-15-81, office@russobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел. (495) 611-62-85,
e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/. Розничная продажа в магазинах фирмы

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Роман «ShaD» Епишин
shad@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Atari
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«1С» (PS2)
РАЗРАБОТЧИК:	Reflections Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ОНЛАЙН:
http://www.atari.com/driver

Driver: Parallel Lines

Reflections решила завязать с экспериментами, так и не изобретя велосипед. Но на пользу ли повторять достижения Rockstar?

Американская мечта: особняк, бассейн, сигара и блондинка с круглой попкой. В погоне за такими грезами восемнадцатилетний оболтус ТиКей (ТК) приехал в Нью-Йорк. И... не нашел ничего лучше, чем устроиться водителем к местным бандитам. Ведь если вовремя включиться в наркобизнес, все мечты непременно исполнятся! Но юноша жестоко ошибся: подельники подставили его, на добрых двадцать восемь лет упрятав за решетку. Отсидев «от звонка до звонка», Ти вышел на свободу озлобленным мужиком с четким планом мести...

НА ВСЕ ВРЕМЕНА

После долгих мытарств и мучений Reflections таки догнала Grand Theft Auto! Правда, обойти Rockstar с ее нетленкой разработчикам все равно не удалось. Из Driver: Parallel Lines вышел первоклассный клон, но не более. Зато в одном проекте студия уместила сразу два эпизода Grand Thest Auto: оригинальную третью часть и Vice City.

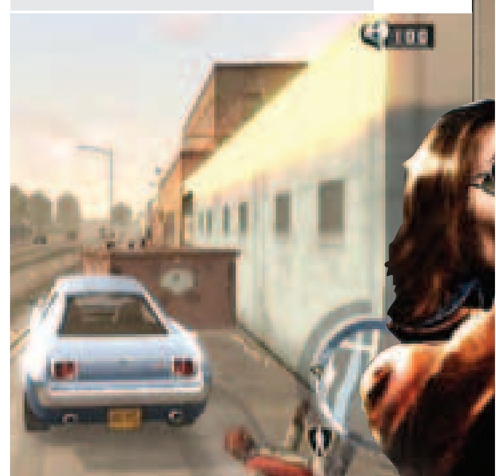
Мы знакомимся с ТиКеем в 1978-ом, в эпоху хиппи и английского рока, а продолжаем подвиги уже в наши дни. Резкая смена стилей – одно из главных достоинств игры. Сначала на ярких улицах мелькают старомодные седаны и допотопные мотоциклы, а после красочной заставки нас встречает уныло-серый современный Нью-Йорк с роскошным автопарком хромированных красавиц. Пожалуй, с унылостью дизайнеры даже переборщили. Текстуры, особенно на PS2, и в семидесятых оставляли желать лучшего, а с наступлением XXI века окончательно скатились в беспробудную невзрачность.

КУДА ХОЧУ, ТУДА КАЧУ!

К чести разработчиков, геймплей достаточно хорош, чтобы отвлечь от тягостных раздумий. Reflections наконец-то перестала дробить игру на «свободный» и «сюжетный» режимы, покрошив и то и другое в одну тарелку. Большое Яблоко представлено тремя районами, разделенными мостами. Мы вольны двигаться в любом направлении, нагло бездельничать и доводить местных «дэпээсников» до ручки. Вдоволь накатавшись, можно, не выходя в меню, отдать должное сценарию – достаточно лишь прикатить к работодателю. По доброй традиции, установленной сами-знаете-какой-игрой, обязательные задания разбавлены подработками на стороне, кои, впрочем, не отличаются разнообразием (преобладают обычные гонки). Да и смысла в них немного: побочные миссии позволяют набить наличными карманы, но тратить эти деньги просто некуда. Основная расходная статья – тюнинг авто. А теперь вспомните, так ли уж часто вы баловались модернизацией стального друга в GTA: San Andreas? Игра, в которой главгерой меняет «колеса» как перчатки, отнюдь не прививает любви (и уж тем более привязанности!) к машинам. Какой смысл тратиться на новый двигатель, если все равно разобьешь тачку в первой же погоне?

Цензура!

Политкорректный Driv3r наводнил улицы пешеходами, но установил нерушимый запрет на убийство горожан: праздношатающаяся публика ловко выпрыгивала из-под колес в любой ситуации. Теперь давить голубчиков можно, но крови и трупов вы все равно не увидите. Бессмертные манекены поднимаются с асфальта и бредут дальше.



> В одном проекте студия уместила сразу два эпизода Grand Thest Auto: оригинальную третью часть и Vice City.



ИЗРАСХОДОВАВ ВЕСЬ ЗАПАС ПРОЧНОСТИ, МАШИНЫ НЕ ВЗРЫВАЮТСЯ, КАК В ДЕШЕВОМ БОЕВИКЕ, А ОСТАЮТСЯ ЛЕЖАТЬ НЕПОДВИЖНОЙ ГРУДОЙ МЕТАЛЛА.

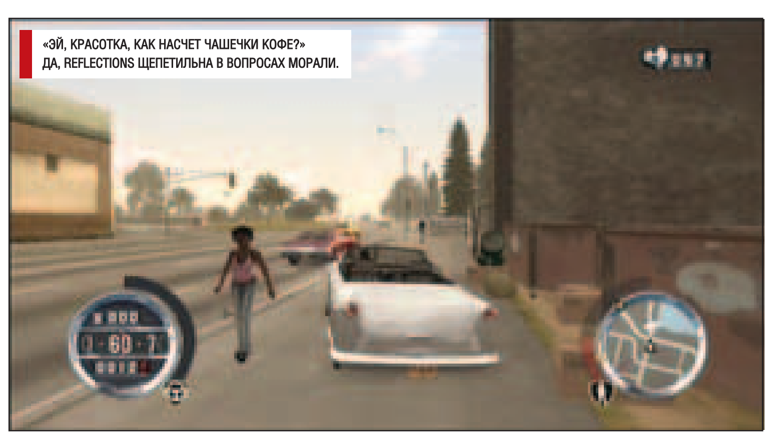
КНУТ И ПРЯНИК + -

Плюсы:
Большой город, внушительный мото- и автопарк. Бесцельно слоняться по улицам и выполнять миссии можно в одном и том же режиме. Две эпохи – в одной игре.

Минусы:
Все это мы уже видели, но в лучшем исполнении. Нет авиации, полиция слаба умишком, фирменный «режиссерский» режим пропал, да и миссии поскучнели.



НА БОЛЬШОЙ СКОРОСТИ КАРТИНКА ПРИВЫЧНО «РАЗМАЗЫВАЕТСЯ».



«ЭЙ, КРАСОТКА, КАК НАСЧЕТ ЧАШЕЧКИ КОФЕ?» ДА, REFLECTIONS ЩЕПЕТИЛЬНА В ВОПРОСАХ МОРАЛИ.



СТЕКЛА АВТО КРАСИВО ОТРАЖАЮТ СОЛНЕЧНЫЙ СВЕТ, НО СКУЧНЫЕ КОРОБКИ ЗДАНИЙ ПОРТЯТ ВСЮ КАРТИНУ.



АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Driv3r

ХУЖЕ, ЧЕМ



GTA: San Andreas

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★☆☆☆ **7.0**

Наше резюме:
Reflections успешно клонировала GTA III, но опоздала на несколько лет – GTA: San Andreas по-прежнему далеко впереди.

ХОРОШО, НО ПОЗДНО

Сюжет интересен постольку поскольку. Конечно, сама идея через двадцать восемь лет наказать обидчиков по-своему романтична, но воплощение, по современным стандартам качества, все же прихрамывает. Гоняться за гангстерами по асфальтовым артериям Нью-Йорка быстро надоедает, масла в огонь подливает никудышная физика. Преследовать негодяев пешком скучно из-за кривого управления: стрельба по движущейся цели превращается в непростой аттракцион. Толковых мини-игр не завезли, авиации тоже. По содержанию Driver: Parallel Lines ближе к оригинальной Grand Theft Auto III, дебютировавшей в далеком 2001! Reflections проделала серьезную работу над ошибками, но безнадежно опоздала со сдачей. Каникулы на дворе. ■



«ДА ШУТ С НИМИ, С КОПАМИ, ТУТ БЫ С МОТОЦИКЛА НЕ СВЕРЗИТЬСЯ!»

Копы под прицелом

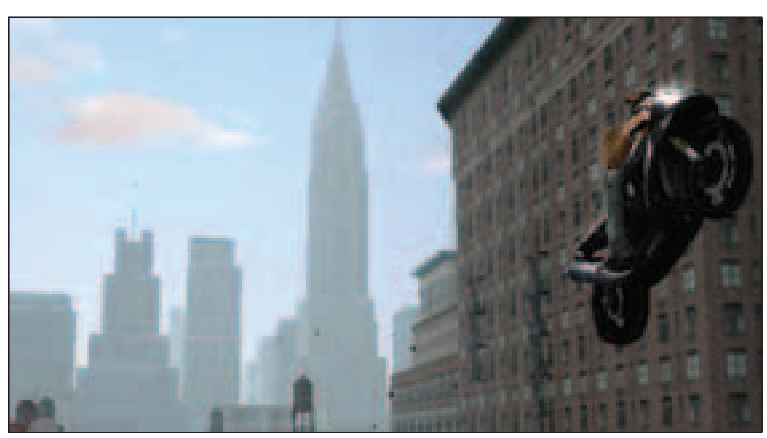
Местная полиция отличается суровым характером. Если в пресловутой GTA III превышение скорости и езда на красный свет сходили бесшабашным гонщикам с рук, то в Driver: Parallel Lines за такие выходки придется отвечать. Копы начинают погоню при любом из указанных нарушений, хотя оторваться от них и несложно. Во-первых, полицейские машины отмечаются на мини-карте, вы всегда знаете, откуда ждать беды. Во-вторых, водилы из стражей порядка аховые. Банальный слалом меж столбов ставит «легавых» в тупик. Впрочем, даже на прямом шоссе остолопы тупо таранят свою жертву «в хвост», вместо того чтобы грамотно прижать к обочине.



Не светиться!

Новый Driver содержит аж два «индикатора преступности». Первый заполняется, когда вы бесчинствуете за рулем. Достаточно оторваться от преследователей и сменить «колеса», чтобы сбить погоню со следа. Второй отмечает «пешие» правонарушения, и тут уж в другой машине не спрячешься, придется отсиживаться дома.





XBOX 360 | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter

ИГРА НОМЕРА 1 | РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

Чем заняться «призраку» в Мехико.

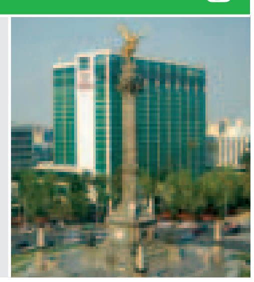
ПЛАТФОРМА:	Xbox 360
ЖАНР:	tactical shooter
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Ubisoft
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	Vellod Impex
РАЗРАБОТЧИК:	Ubisoft
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 16
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Xbox 360

ОНЛАЙН:
http://www.ghostrecon.com/uk/ghostrecon3

Ghost Recon Advanced Warfighter – это лучшая на сегодняшний день графика на Xbox 360, а значит – в играх вообще. Точка. Не зря Ubisoft отложила релиз и дала разработчикам лишние полгода, чтобы те довели игру до ума. Результат выглядит потрясающе. Даже без передового HDTV-разрешения, на обычном телевизоре, сразу видишь, что ничего подобного не было ни на приставках прошлого поколения, ни даже на PC. Ну а на HDTV-экране в два счета можно забыть о том, что перед тобой видеоигра, – качество анимации и спецэффектов сделало бы честь любому голливудскому блокбастеру. Играть в Advanced Warfighter на Xbox 360 с видом от первого лица (что возможно) – значит пропустить десяток красивейших мини-спектаклей. Капитан Митчелл перезаряжает оружие, прислонившись к стене; капитан Митчелл готовит к бою гранатомет; капитан Митчелл перекатывается, лежа на пузе; капитан Митчелл высовывает из укрытия винтовку с встроенной видеокамерой – если на планете и есть человек, в котором все прекрасно, то это он, геройский капитан. Достоинства движка можно находить бесконечно: выискивая противников сквозь запыленное стекло машины, вдруг замечаешь, что стекло это еще и отражает небоскребы у Митчелла за спиной. Выходишь из тени на палящее солнце, и окрестности тонут в лучах света – здравствуй, технология HDR. Горящий каркас взорванного автомобиля взлетает в воздух, в экран бьет помехами, и на соседних машинах срабатывает сигнализация. Пролетаешь на вертолете над городом, крылатая машина садится на площади, и вы идете пешком по тем самым улицам, которые видели с воздуха. Отдельный восторг – дьявольски сложные миссии, где Митчелл действует в одиночку. Приходится вспомнить все, чему научился в кампании, использовать разные виды оружия, простые и ослепляющие гранаты, дымовые шашки, перемещаться только от укрытия к укрытию, замечать врагов по случайно промелькнувшей тени. Капитан запросто может поймать пулю в лоб, высунувшись из укрытия на долю секунды. Чтобы выжить, Митчелл должен быть чутким, как лань, и дерзким, как тигр. Быть настоящим «призраком». Словом, не игра – конфетка. Разработчики Advanced Warfighter нащупали тонкую грань между жестким симулятором и развлекательным шутером. Даже управление с геймпада кажется естественным, ведь, сидя за укрытием, каждый может спокойно прицелиться, а столкнувшись с врагами лицом к лицу, не успеваешь сразу навести оружие – все как по-настоящему. Трое подчиненных спецназовцев управляются интуитивно. Смотришь на укрытие, жмешь на кнопку – те побежали на позицию. Смотришь на врага, жмешь на кнопку – отряд атакует. В левом верхнем углу экрана висит окошко коммуникатора, где показывают происходящее с точки зрения союзных войск – солдат, вертолетов, танков, БТР. Переключаться между техникой и отдавать приказы нужно с крестовины, просто и удобно. Графика – первый класс. Частота кадров – стабильнее, чем курс доллара. За что, спрашивается, «восьмерочка», хотя бы и с половинкой? За сомнительные вольности. За железобетонные светофоры, которые невозможно не то что разру-

Люди! Где вы?

Действие происходит в столице Мексики, то есть в городе с населением больше пятнадцати миллионов человек. Удивительно, но все пятнадцать миллионов заперлись по домам и носа на улицу не кажут – за всю кампанию вы не встретите ни одного мирного жителя. И уж тем более странно, что по улицам никогда не проедет «лишняя» машина – словно в городе вовсе никого нет, кроме солдат США и повстанцев.



И об ошибках

Мы прошли всю игру от обучающей миссии до последней заставки и не встретили ни одной неполадки, чего и вам желаем. Однако на официальных форумах сообщают о некоторых ошибках: то Митчелл начнет летать над картой, то напарники прирастут к земле, то героя убьют через стенку, то начальство откажется выдавать приказы. Патч на Xbox Live? Вполне возможно, появится в скором времени.

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★☆☆ **8.5**

Наше резюме:
Подобающая демонстрация возможностей Xbox 360. После Advanced Warfighter на старые приставки стыдно смотреть.



ГОТОВЫ СПОРИТЬ: КОГДА-НИБУДЬ НА XBOX 360 ПОЯВЯТСЯ ИГРЫ, КОТОРЫЕ БУДУТ ПОДГРУЖАТЬ КАРТИНКИ ДЛЯ РЕКЛАМНЫХ ЩИТОВ ПРЯМО С XBOX LIVE.



МАЛО ТОГО, ЧТО ВЗРЫВЫ В PC-ВЕРСИИ ВЫГЛЯДЯТ ХУЖЕ, ТАК ОНИ ЕЩЕ И РЕЗКО СНИЖАЮТ ЧАСТОТУ КАДРОВ. ТО ЛИ ДЕЛО XBOX 360. ВЗРЫВАЙ ЧТО УГОДНО, СКОЛЬКО УГОДНО, ПРИСТАВКЕ ХОТЬ БЫ ХНЫ.

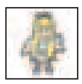

ВЫХОДИШЬ, БЫВАЛО, ЗА ПОВОРОТ, А ТАМ ТЕБЯ ЖДЕТ БТР. ОЧЕРЕДЬ – И ТЫ ГОТОВ. НЕ ЗРЯ, ОЙ НЕ ЗРЯ РАЗРАБОТЧИКИ НАУЧИЛИ МИТЧЕЛЛА ОСТОРОЖНО ВЫГЛЯДЫВАТЬ ИЗ-ЗА УГЛА.


АЙ ДА МИТЧЕЛЛ! КРАСИВ, ЗАРАЗА. ТАКИЕ ЧЕТКИЕ ТЕКСТУРЫ И ЖИВЫЕ МОДЕЛИ НИГДЕ БОЛЬШЕ НЕ УВИДИШЬ.

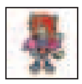
шить – хотя бы разбить. За вечных напарников, которые каждый раз падают «смертельно ранеными», чтобы потом исцелиться (очень удобно использовать сослуживцев как пушечное мясо и посылать в ловушки, чтобы враг обнаружил себя). За бесстыдно линейные уровни и за танки, которые ездят по однажды проложенному маршруту, – а вы командуете, «вперед» или «назад». Нет, в Мехико найдется, где обойти врага, но сворачивать «куда не надо» и получать предупреждение, что покидаешь поля боя, приходится чаще, чем хотелось бы. За унизительные очки ночного видения, разглядеть в которых ничего невозможно. За слишком короткую кампанию в одиннадцать миссий, которую ваш покорный одолел за семь с половиной часов. За дешевый «неожиданный» сюжетный ход в последних уровнях. Наконец, за сетевую игру, сделанную на другом движке, – настроек навалом, а выглядит и играется она, как китайская подделка: все то же самое, только радости никакой. За наспех слепленные кооперативные задания и отсутствие какого бы то ни было мультиплеера (даже split-screen) в основной кампании. Нет, Advanced Warfighter не дает игроку истинной свободы. Но если вы готовы закрыть глаза на некоторые вполне разумные ограничения, то семь с половиной часов первоклассного тактического шутера вам обеспечены. И помните про неземную графику. Ради нее стоит купить если не телевизор с поддержкой HDTV (от тысячи долларов США), то VGA-кабель для Xbox 360 (пятьдесят долларов США) – точно.

P. S.: Вопросик на понимание: знаете ли вы, что Advanced Warfighter на Xbox 360 разрабатывался отдельно от прочих версий игры? Переверните страницу, чтобы прочитать, как выглядит игра на старых приставках и PC. ■

КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Умопомрачительная графика и идеальная анимация, захватывающая кампания, удачная и удобная игровая механика.



Минусы:
Всего одиннадцать миссий, не считая обучающей, мультиплеер на собственном неидеальном движке, чересчур линейные уровни.

АЛЬТЕРНАТИВА

КРАСИВЕЕ, ЧЕМ


Call of Duty 2

МУЛЬТИПЛЕЕР ХУЖЕ, ЧЕМ В


Battlefield 2: Modern Combat

Графика – первый класс. Частота кадров – стабильнее, чем курс доллара.



ВЫ ОТДАЕТЕ ПОДЧИНЕННЫМ ПРИКАЗ, И ОНИ САМИ НАХОДЯТ БЛИЖАЙШЕЕ УКРЫТИЕ.





Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter

Не так прекрасно, как на Xbox 360, но тоже ничего.

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★☆☆ **8.0**

Наше резюме:
Добротный и интересный тактический шутер. Жаль только, мало кто сможет увидеть здешнюю графику во всей красе.

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	tactical shooter
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Ubisoft
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	GFI / «Руссобит-М»
РАЗРАБОТЧИК:	GRIN
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 32
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P4 2 ГГц, 1 Гбайт RAM, видеокарта128 Мбайт

ОНЛАЙН:
http://www.ghostrecon.com/uk/ghostrecon3/

Если на Xbox 360 можно выбрать вид на свой вкус и играть от третьего или от первого лица, то Advanced Warfighter на PC это только FPS, шутер с видом «из глаз». Сюжет тот же – большие неприятности в маленьком Мехико. В игре используются те же заставки и диалоги, что и в других версиях, но сами уровни стали иными – по правде говоря, карты на PC даже больше в размерах, чем на Xbox 360. Вместе со сменой вида изменилась и схема управления подчиненными: приказов стало больше, и отдавать их удобнее на PC, со средней кнопки мышки. Жаль, что солдаты толком не стали умнее: они хорошо ведут себя, если знают, где враг, но могут минуту стоять спиной к отряду злых мексиканских партизан.
А с реалистичностью на PC строго, никаких поблажек. Одна пуля в голову – мгновенная смерть. Сохраняться где захочешь нельзя, только на чекпоинтах. Движок красив, чертяка, но и прожорлив до невозможности. Минимальные требования – самые что ни на есть «минимальные»: игра будет ужасно выглядеть и беспардонно тормозить. Движок даже не даст выставить максимальные настройки, пока вы не предъявите ему видеокарту с 512 мегабайтами памяти на борту.
В мультиплеере всего два режима, да и в те играть едва ли возможно: мастер соединений и сетевой код набиты броскими ошибками и грубыми просчетами. Ждем патчей? Зато в PC-версии есть куда более полезная тактическая карта, с помощью которой можно играть, как в Rainbow Six, стоя на месте и отдавая приказы. Видно, что разработчики хотели сделать PC-версию серьезной тактической игрой, достойным продолжением первого Ghost Recon. Хотели – и сделали. Игра держится лишь чуть позади Rainbow Six 3: Raven Shield, а учитывая бездарный R6: Lockdown – на сегодня является единственным достойным представителем жанра на PC. Впечатление портят безнадежный мультиплеер и очень неторопливый движок. Платить $500 за видеокарту, чтобы погонять игру за $50, – явный перебор. ■

Не знаете, куда потратить $300?

Advanced Warfighter – единственная на сегодня игра, которая поддерживают физические акселераторы PhysX. Это новая PCI-карта (стоимостью около $300), созданная специально для обсчета физических параметров. Эффектов она действительно добавляет, но при этом еще и снижает производительность. Стоило огород городить, тем более что на Xbox 360 физика не хуже – и без всяких «ускорителей».

КАМЕРА НА ШЛЕМЕ, КОМПЬЮТЕР В РЮКЗАКЕ, ЧЕРЕП НА РУКАВЕ.

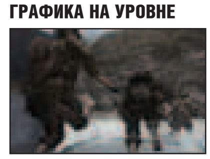




В ВИРТУАЛЬНОМ МЕХИКО МОЖНО ОТЫСКАТЬ РЕКЛАМУ NOKIA И AXE. (ОНА, ГАДИНА, САМА КОГО ХОЧЕШЬ НАЙДЕТ.)

АЛЬТЕРНАТИВА

ГРАФИКА НА УРОВНЕ



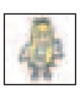
Call of Duty 2

ТАКТИКА ХУЖЕ, ЧЕМ В

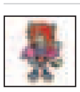


Rainbow Six 3: Raven Shield

КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Огромные, очень красивые уровни, неплохая графика, напряженные городские бои, удобное управление напарниками.



Минусы:
Чрезмерные системные требования, в высшей степени неудачный мультиплеер, сохранение только на чекпоинтах.



НА PC МИТЧЕЛЛ КОМАНДУЕТ ПОДЧИНЕННЫМИ ПРИ ПОМОЩИ ВОТ ТАКОГО ВСПЛЫВАЮЩЕГО МЕНЮ. (ЕСЛИ ВАШ КОМПЬЮТЕР СТОИТ ДЕШЕВЛЕ $1500, МОДЕЛИ ОРУЖИЯ БУДУТ ВЫГЛЯДЕТЬ ТАК, КАК НА ЭТОМ СКРИНШОТЕ.)



ВЗРЫВЫ ХОРОШИ, СПОРУ НЕТ. (ЖАЛЬ ТОЛЬКО, ЧТО ОНИ ВСЕГДА ПРЕВРАЩАЮТСЯ В СЛАЙД-ШОУ.)

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter

Бессмысленно и беспощадно.

Бойтесь этой игры. Ghost Recon Advanced Warfighter на PS2 и Xbox – пример того, как корпорации относятся к «мультимедийным вселенным»: выпускают один громкий хит и под шумок пытаются продать кучу мишуры с тем же названием (намек: Square Enix и Final Fantasy XIII).

Если вы еще сомневаетесь, имеет ли Advanced Warfighter на приставках текущего поколения какое-то отношение к отличному шутеру для Xbox 360, то сомневаться можно перестать. Не имеет. Сходств два: общий сюжет и одинаковая озвучка. Последнюю выдрали с Xbox 360 и бездумно скопировали, вследствие чего командование называет БТР танками и путается в собственных приказах. И это только начало. На PS2 и Xbox нет вида от третьего лица, вам в подчинение дается только один солдат, да и тот то и дело пускается в самоволку: застревает в углах и отказывается прятаться за укрытиями. Но это ничего, ведь он попадет в пять рублей со ста метров и обладает звериным здоровьем.

Ужасно выглядят уровни: на Xbox они хоть как-то напоминают солнечное Мехико Xbox 360, а на PS2 карты превратились в узкие, короткие коридоры, на стенах которых нарисованы небоскребы и улицы. Окрестности покрывает туман, а враги анимированы так, что их легко принять за зомби.



Это все, что способны выжать из себя PS2 и Xbox. Игрушечный солдатик путешествует по городу из обувных коробок.

ПЛАТФОРМА:	PS2, Xbox
ЖАНР:	tactical shooter
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Ubisoft
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	Vellod Impex
РАЗРАБОТЧИК:	Ubisoft
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8 (PS2), до 16 (Xbox)
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Xbox

ОНЛАЙН:
http://www.ghostrecon.com/uk/ghostrecon3/

Частота кадров в обеих версиях крайне нестабильна, отчего прицеливаться становится куда сложнее. К счастью (к счастью ли?), противники не отличаются сообразительностью, поэтому и справиться с ними совсем несложно. Версия для Xbox чуть лучше, благодаря более приятной (или, скорее, менее неприятной) графике и поддержке нормального набора сетевых режимов. Трудно даже назвать Advanced Warfighter на этих приставках «тактическим шутером» – набор команд крайне ограничен, реалистичности ноль, глупые враги прут десятками и сотнями. Скажите твердое «нет» мультимедийным вселенным. С другой стороны, остается порадоваться, что Ubisoft не взяла пример с Tomb Raider: Legend и сделала три совершенно разных версии. ■

Печальная история Ghost Recon 2

Игра вышла только на Xbox и PS2. Версия для Xbox пришлась ко двору только благодаря потрясающим сетевым режимам, а на PS2 была издана никчемная дешевка. Мы с ужасом ждали PC-версии, но у Ubisoft хватило здравого смысла закрыть разработку в пользу третьей части. Что ж, Advanced Warfighter на PC и впрямь неплох.





КНУТ И ПРЯНИК

Плюсы:
Раскрученное название. В версии для Xbox есть еще более-менее приличный мультиплеер.

Минусы:
Слабая графика, нелепые уровни, нестабильная частота кадров, пустой искусственный интеллект, наконец, просто скучная кампания.

АЛЬТЕРНАТИВА

НА УРОВНЕ



Tom Clancy's Ghost Recon 2

В СТО РАЗ ХУЖЕ, ЧЕМ



Black

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★★★ 5.0 (PS2) 6.0 (XBOX)

Наше резюме:
В семье не без урода. Печально, но Ubisoft, кажется, взяла в привычку выпускать похабные версии своих лучших хитов.



На приставках текущего поколения город выглядит... м-м-м... пустым.



Со стороны уровни не кажутся маленькими, но на самом деле выйти за пределы сюжетного коридора нельзя.

PC · PLAYSTATION 2 · GAMECUBE · XBOX · GBA · **PSP**

Автор:
Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PlayStation Portable
ЖАНР:	strategy/RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Nippon Ichi
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Idea Factory
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation Portable

ОНЛАЙН:
http://www.nisamerica.com/goc

Generation of Chaos

**В шахматной партии даже пешки наперечет.
А в Generation of Chaos солдаты – расходный материал в битвах генералов.**

Как приятны взору полководца стройные ряды солдат, готовых ринуться на врага! Войско еще не измотано долгими сражениями и марш-бросками; рыцари проверяют мечи, трепещут крылышки гарпий, из-под капюшонов посверкивают глазами маги. Двадцать восемь бойцов под началом одного командира, который сам стоит целой армии, – это вам не Disgaea или Makai Kingdom с восемью-одиннадцатью соратниками, не игры серии Fire Emblem с крошечной горсткой храбрецов.



Generation of Chaos, как и Saturn'овская Dragon Force задолго до нее, отказывается от боев, имитирующих шахматные партии, хотя именно они в первую очередь ассоциируются со стратегическими RPG. Взамен игрокам предлагается вести масштабные битвы за чужие земли, управлять экономикой собственного королевства, выбирать и смещать доверенных генералов – от обилия возможностей захватывает дух. Увы, лавры великого стратега порой так и норовят превратиться в терновый венец.

Мир Generation of Chaos поделен на десять королевств. Долгие годы беспрестанной грызни осточертели царствующим особам хуже горькой редьки. Решение древних споров нашлось само собой. Правители поблагородней возжелали объединить все народы под своей властью, чтобы те больше не страдали от бесконечных войн. Правители попроще объявили себя императорами и начали расширять имперские владения за счет соседей. Одним словом, все снова передрались.

Вначале выбор невелик: либо сыграть за королевство Зодия (Zodia) и с первых же шагов окунуться в пучину дипломатических интриг и боевых действий, либо послужить новорожденной Империи Дравания (Dravania). Дравайская кампания куда больше подходит для начинающих игроков: новые зоны мировой карты открываются постепенно, сразу занимать круговую оборону не требуется. Хотя действие разбито на миссии-главы, обольщаться не стоит: сюжетные вставки на движке игры дают самое общее представление о событиях в государстве, характерах ваших генералов и их взаимоотношениях друг с другом. Более того, подгрузка каждой сцены повергает PSP в неодолимую задумчивость: актеры озвучки нередко уже начитывают текст следующей реплики, а на экране все еще отображается предыдущая фраза.

Интерфейс Generation of Chaos впечатляет громоздкостью и обилием непривычных названий команд. Disgaea и схожие стратегические RPG вспоминаются уже с тоской: вот где боевая система не обходилась без внутриигровых пояснений и учебных сражений. Одного взгляда

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★☆☆☆ **6.5**

Наше резюме:
Нам обещали «крепкий орешек», но сложность Generation of Chaos – заслуга неудобного интерфейса и невнятного игрового руководства.

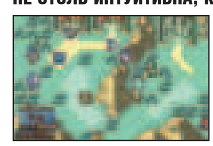
АЛЬТЕРНАТИВА

НАПОМИНАЕТ



Dragon Force

НЕ СТОЛЬ ИНТУИТИВНА, КАК



Fire Emblem: The Sacred Stones

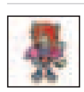
Пленных – брать!

Побежденный генерал в Generation of Chaos сдается на милость победителя. Особенно достойных полезно переманивать на свою сторону. Враги становятся сговорчивее после гибели родного королевства или при разговоре с особо умным полководцем. Потрясающее открытие: пленников можно казнить, но вот отобрать снаряжение – ни-ни!

КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Яркая графика, широкий выбор персонажей; наравне с боями предлагается управлять экономикой государства и упражняться в дипломатии. Обилие опций.



Минусы:
Слабый сюжет, незапоминающиеся персонажи, отсутствие учебных боев; крайне неудобное меню превращает в пытку даже поход в магазин. Игра частенько «подвисает» для загрузки следующей сцены.



СМЕШАННЫЕ ВОЙСКА В GENERATION OF CHAOS НЕ ПРИЗНАЮТСЯ. ВЕСЬ ГЕНЕРАЛЬСКИЙ ОТРЯД СОСТОИТ ИЗ БОЙЦОВ ОДНОГО КЛАССА.



СЛУЧАЙНЫЕ БИТВЫ ПО ПУТИ К МЕСТУ НАЗНАЧЕНИЯ – ЧТО МОЖЕТ БЫТЬ НЕПРИЯТНЕЙ?



ПОЛЕЗНО УКРЕПЛЯТЬ КРЕПОСТИ: К СТЕНАМ ПРИЛАГАЕТСЯ НАБОР ЛУЧНИКОВ, КОТОРЫЕ ПОДДЕРЖАТ ВОЙСКО В СЛУЧАЕ ШТУРМА.



СУПЕРПРИЕМЫ ОПРЕДЕЛЯЮТ ХОД БИТВЫ, НО И ОБ ЭКИПИРОВКЕ ЗАБЫВАТЬ НЕ СТОИТ.

Рядовые бойцы сложным приемам не обучены, зато генерал всегда готов воспользоваться припасенным лекарством, особым навыком или суперприемом.

на меню хватает, чтобы глаза разбежались – опций много, да только совершенно неясно, с чего начать. На клетки разбиты не поля сражений, а дороги, связывающие между собой многочисленные города, форты, пещеры и просто пригодные для застройки участки королевств. Генералы с отрядами из бойцов одного класса путешествуют к вражеским твердыням пешком. За ход игрок способен отдать приказы лишь пяти военачальникам, так что дармоедов лучше выгнать вон побыстрее. Ведь каждый раунд полководцы требуют зарплату, а казна не бездонна! Золотое правило Fire Emblem – изначально слабый герой после прокачки и смены класса заметно превосходит коллег – в Generation of Chaos не действует. Важны стартовые данные персонажа (для мастеров оружия – сила, для магов – интеллект) и количество его «очков способностей» (ability points), которые расходуются на улучшение параметров вручную.

Сражение начинается после того, как генерал оказывается на одной клетке с врагом, будь то участок дороги или неприятельский форт. Подгрузка арены вызывает у PSP не меньшую задумчивость, чем сюжетные сценки. Вначале предлагается выбрать боевой строй войска. Здесь важны параметры соперничающих сторон, ландшафт и погодные условия. А вот класс бойцов, в отличие от Dragon Force, почти никогда не учитывается (например, драконы не слишком страдают от лучников). Вдобавок к построению предлагается задать линию поведения солдат. Набор приказов на удивление скуден: истребить противника полностью, сосредоточить огонь на вражеском генерале, ждать и отступить. Цель любой схватки, даже при захвате замка, – уничтожить военачальника противников. Битва ведется в реальном времени, вызов командного меню приостанавливает ее в любой момент. Рядовые бойцы сложным приемам не обучены, зато генерал готов воспользоваться принесенным с собой лекарством, особыми навыками и суперприемами. Энергия для суперприемов накапливается, что называется, от горя и боевого азарта. От горя – если гибнут солдаты, от азарта – если полководец сам мутузит неприятеля. Впрочем, порой не жаль и поступиться отрядом: один-два мощных суперприема легко уничтожают всех мелких сошек врага или значительно ухудшают их параметры. С таким козырем в рукаве все тактические ухищрения быстро сводятся к планомерному жертвованию подчиненными, тем более что пополнить поредевшие ряды удастся в любом ближайшем форте или городе.



Конечно, совсем простыми битвы не назвать. Вражеские генералы тоже прячут в заплечных мешках склянки с лекарствами и рады применить суперприемы. Предостаточно возможностей проявить смекалку и при управлении государством, поручая генералам укреплять города или расширять рынки, перестраивать дороги для смены ландшафта или же отправлять войска в стратегически важные участки королевства. Не возбраняется и заключать временные дипломатические союзы с другими королевствами, чтобы разбираться с врагами поодиночке. Радужные перспективы портит неудобное управление: любое рядовое действие, вроде проверки параметров персонажей, связано с настоящими раскопками в меню. Отсутствие внутриигровых пояснений и хронические подвисания консоли только подливают масла в огонь – все-таки сражаться ради сражений хочется с большим комфортом. ■



АНИМИРОВАННЫЕ СУПЕРПРИЕМЫ ПОЛАГАЮТСЯ ТОЛЬКО ТЕМ ПОЛКОВОДЦАМ, КОТОРЫЕ УЧАСТВУЮТ В СЮЖЕТЕ.



PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | PSP

Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru



ПЛАТФОРМА:	PlayStation Portable
ЖАНР:	action/adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	SCEE
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	Ready At Dawn Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation Portable

ОНЛАЙН:
http://www.scee.com

Daxter

Рекомендует «СИ»

Рыжий непоседа Декстер на время расстался с напарником и тут же начал безжалостную борьбу с жуками и термитами.

В то время как PlayStation 2, благодаря усилиям сразу нескольких студий, из года в год исправно получала один хороший платформер за другим, владельцы PSP перебивались сухим пайком из чего-нибудь, вроде Kao Challengers. Лишь теперь, с прибытием Daxter, нашим страданиям пришел конец, ведь на тропу войны вышел герой, каких поискать. И не надо презрительно ухмыляться! Поверьте, Декстер не всегда торчал на плече у Джека во время их совместных приключений – ему доводилось путешествовать самостоятельно, выполняя чрезвычайно важные поручения – одно опаснее другого.



НАСТОЯЩИЙ БОЕЦ!

Те, кто хорошо знаком с сериалом Jak & Daxter, немедленно опознают город Haven City, где всем заправляет барон Праксис и его Пурпурная Стража. Где-то здесь расположена тюрьма, куда упрятали Джека и куда не прочь проникнуть Декстер. Но у главного героя есть и другие заботы – задания старика Озмо, признанного специалиста в области борьбы с насекомыми. Сам Озмо уже давно не работает «в поле», зато у его нового подчиненного нет ни минуты покоя. Зачистки приходится проводить в фешенебельном отеле, в котором из-за нашествия вредителей никто, кроме регистратора, не живет, в заброшенных шахтах и даже в метро! Награда за труды более чем скромна, а вот риск весьма высок, так как местные тараканы с легкостью сожрут Декстера, едва он зазевается. Но не стоит отчаиваться! В конце концов, и наш подопечный далеко не беззащитен: за спиной у него висит заполненный до отказа баллон с пестицидами, а в ближнем бою Декстер пользуется электромухобойкой – страшным и невероятно эффективным (в лапах профессионала) оружием.

ХОРОШО ЗНАКОМОЕ СТАРОЕ

Схема прохождения уровней проста и проверена временем: беседуем с ключевым на данный момент персонажем, получаем необходимые инструкции, после чего отправляемся совершать подвиги. Возвращаемся, снова проходим инструктаж...



ПРИ БЛИЖАЙШЕМ РАССМОТРЕНИИ МОДЕЛИ ВРАГОВ НЕ ТАКИЕ И ЗДОРОВСКИЕ, НО В САМОЙ ИГРЕ ЭТОГО НЕ ВИДНО.

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: 8.5

★★★★★★★★☆☆

Наше резюме:
Отличный, хотя и не самый оригинальный платформер и одна из лучших игр для PSP.

АЛЬТЕРНАТИВА

НЕ ПОХОЖЕ НА



Death Jr.

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Crash Tag Team Racing

Не только против насекомых!

Обратите внимание на баллон за плечами главного героя и распылитель в его крепких лапках. Они пригодятся вам не только в тех случаях, когда нужно одурманить особо вредного жука! При должной сноровке (а также при наличии кое-каких дополнительных инструментов) из этого безобидного на вид комплекта получается соорудить: а) огнемет, перед которым не устоит ни одна паутина; б) реактивный ранец на зависть всяким пижонам, вроде Бобы Фета, – для полетов через особо широкие пропасти; в) высокотехнологичный генератор звуковых волн. При столь грозном арсенале мало кто усомнится в праве Декстера на выдающиеся соло-подвиги.





ДЛЯ ВЫПОЛНЕНИЯ НЕКОТОРЫХ ЗАДАНИЙ ПРИДЕТСЯ ОСВОИТЬ УПРАВЛЕНИЕ МЕСТНЫМИ «МОТОЦИКЛАМИ».



БИТВА С КАЖДЫМ БОССОМ ДЕЛИТСЯ НА НЕСКОЛЬКО ЭТАПОВ.





ЗЕЛЕНЫЙ ГАЗ НЕ УБИВАЕТ ПРОТИВНИКОВ, А ЛИШЬ ОГЛУШАЕТ НА КОРОТКОЕ ВРЕМЯ.

В бою Декстер пользуется электромухобойкой – страшным и крайне эффективным оружием.



ДЕКСТЕР – ЭТО ВАМ НЕ ПРОСТО КОМОК ШЕРСТИ С УШКАМИ. ДЕКСТЕР – НАСТОЯЩИЙ ГЕРОЙ!

в общем, вы поняли. Процесс время от времени прерывается сюжетными сценками разной степени содержательности и, как правило, очень забавными. В паузах между миссиями есть возможность побродить по городу, но, в отличие от той же Jak II: Renegade, здесь это занятие особого интереса не представляет. Ввиду технических ограничений платформы, Haven City «покинула» большая часть жителей. Как следствие, оживленного движения на улицах тоже не наблюдается, и единственным поводом для экскурсий остается поиск драгоценных Precursor Orbs; их число напрямую влияет на количество доступных мини-игр и прочих, не менее занимательных, бонусов.
Собственно игровой процесс практически лишился элементов шутера, к которым мы так привыкли в последних частях Jak & Daxter, – на первый план вновь вышла «платформенная» составляющая. Стало быть, большую часть времени придется посвятить выполнению акробатических трюков различной степени сложности и решению простеньких головоломок, рассчитанных скорее на ловкость, нежели на сообразительность. К счастью, на наши занятия акробатикой не покушаются ни неуклюжее управление, ни упрямая камера: и то, и другое отлажено как подобает – на зависть подавляющему большинству собратьев по жанру.
Уровней не так уж много – всего два десятка; боссов же набралось лишь три штуки (причем двое из них – гигантские жуки). Откровенно говоря, скудненько, даже с учетом того, что впоследствии вам разрешат вернуться в места боевой славы и собрать все, что пропустили раньше. Разумеется, есть и относительно любопытный многопользовательский режим, но мы бы все-таки предпочли ему три-четыре лишних этапа и хотя бы одного дополнительного сверхзлодея.

РАЗМЕР НЕ ИМЕЕТ ЗНАЧЕНИЯ!

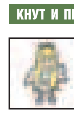
С точки зрения графики Daxter сегодня – абсолютный чемпион на PSP. Разработчики умудрились выжать из карманной консоли все соки, и в результате картинка почти не отличается от того, к чему мы привыкли в играх на PS2. Придирок к графике – никаких! И заметьте – никаких раздражающе долгих загрузок! Звук тоже хорош, хотя похвала в большей степени относится не к музыке, а к озвучке: пушистый болтун, как водится, неподражаем.
То же можно (пусть и с некоторой натяжкой) сказать и о проекте в целом. На PSP в своем жанре у Daxter попросту нет достойных конкурентов. И, судя по имеющейся информации, появятся они ой как нескоро. Разве что студия Ready At Dawn передохнет немного, да и соорудит на зависть всем Daxter 2. ■

Приятных снов, пушистик!

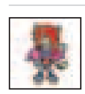
Любому герою иногда требуется отдых – и Декстер не исключение. В доме у Озмо его всегда ждет мягкая постель и занимательные сновидения. Например, в одном из них мы видим не борца с жуками, а самого настоящего Нео из «Матрицы». А в другом Декстера и вовсе не отличить от Индианы Джонса. Ну, разве что с хвостом...



КНУТ И ПРЯНИК + -



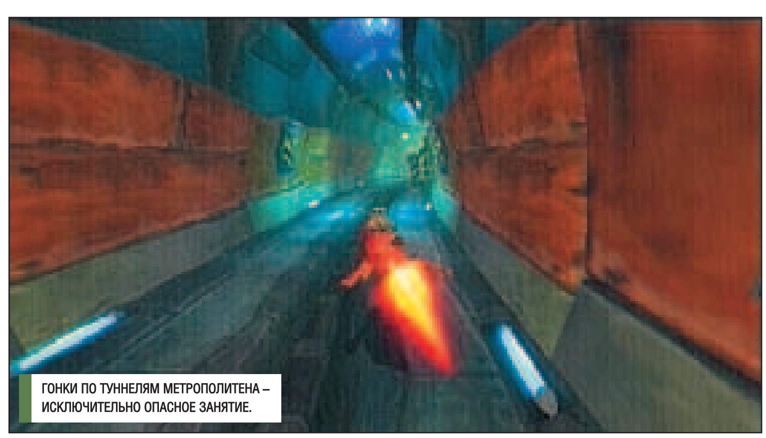
Плюсы:
Шикарная графика, удобное управление, вполне приличная работа камеры, забавный главный герой и смешные диалоги.



Минусы:
Игровому процессу порой недостает разнообразия, уровней сравнительно немного, некоторые из них коротковаты. Всего три босса.



ПРОТИВНИКОВ НЕМНОГО, И ОТТОГО УРОВНИ ПОРОЙ КАЖУТСЯ ПУСТЫМИ.



ГОНКИ ПО ТУННЕЛЯМ МЕТРОПОЛИТЕНА – ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО ОПАСНОЕ ЗАНЯТИЕ.



Автор:
Александр Краснов
orcy@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox360
ЖАНР:	FPS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Sega
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Monolith
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Xbox 360

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P4 2 ГГц, 512 Мбайт RAM, видеокарта 128 Мбайт

ОНЛАЙН:
http://www.condemnedgame.com

Condemned: Criminal Origins

Одинокий агент ФБР в погоне за маньяком проходит семь кругов ада, перенесенных разработчиками в современный мегаполис.

После выхода F.E.A.R. – предыдущей игры от Monolith – прошло совсем немного времени. И вот, Condemned: Criminal Origins: проект с точно таким же графическим движком и схожей сюжетной завязкой. Главного героя, человека далеко не последнего в Службе внутренних дел, настигают большие неприятности мистического, конечно же, характера. Только вместо незабвенной С.Т.Р.А.Ш.Н.О.й девочки на пути ему попадаются неуловимые маньяки и подростки-мутанты из канализации. Думаете, нас вновь ожидает стрекот полуавтоматического оружия и полное погружение в «замедленное действие» в стиле «Матрицы»? Как бы не так.



ФОТОГРАФИРОВАНИЕ И СБОР УЛИК – ДВИГАТЕЛЬ СЮЖЕТА.

МЕСТО ПРЕСТУПЛЕНИЯ

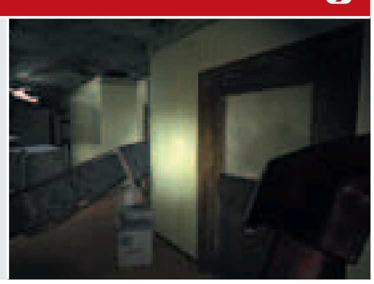
Стоит сразу распрощаться с мыслью, будто наш герой наделен невероятной силой, а в качестве врагов выступают толпы вооруженных до зубов военных. Наша задача заключается не в том, чтобы обнаружить и уничтожить как можно больше противников в огромном, грязном мегаполисе. В первую очередь предстоит провести расследование, чтобы обнаружить и арестовать серийного убийцу. Действовать предстоит не только с помощью дедукции, но и благодаря разнообразным приборам для обнаружения улик. У агента Томаса Итана (именно это имя написано в удостоверении главного героя) при себе всегда целая лаборатория: фотоаппарат, анализатор источника газа, ультрафиолетовая минилампа и лазерный осветитель. Когда игрок оказывается на предполагаемом месте преступления, появляется небольшое окно-подсказка, намекающее, что здесь преступник умудрился «наследить». Когда мы исследуем подозрительный объект

Прикладом его, прикладом!

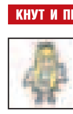
Когда заканчиваются патроны, Томас начинает избивать несчастных врагов прикладом. Долго это продолжаться не может, потому как ломается такая «дубинка» достаточно быстро. Да и пользы от нее, откровенно говоря, не очень много. Лучше разыскать топор или, в крайнем случае, ломик.

Что в бой возьмешь с собой?

В Condemned можно нести с собой всего один вид оружия, и совершенно не важно, каковы его размеры. Доходит до смешного: чтобы вскрыть замок, нужно обнаружить лопату, бросить найденный ранее пистолет, используя новый предмет взломать замок, вернуться за брошенным стволом, и уж потом смело идти и открывать дверь.



КНУТ И ПРЯНИК + -



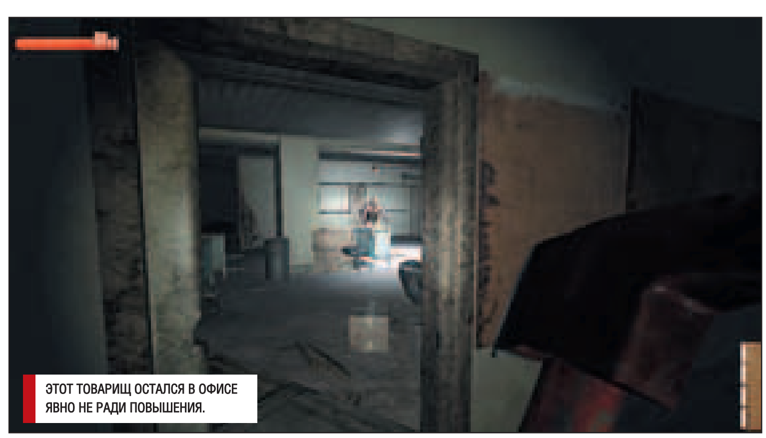
Плюсы:
Пугающие звуковые эффекты, свежий взгляд на жанр FPS, впечатляющая игра света и тени, необычный мистический сюжет.



Минусы:
Посредственная для движка такого уровня графика, заниженная степень взаимодействия игрока с миром, неудачное музыкальное сопровождение.



ВОТ ТАКИЕ СОТРУДНИКИ БЮРО БУДУТ ВАШИМИ ЕДИНСТВЕННЫМИ ПОМОШНИКАМИ НА ПЕРВОМ ЭТАПЕ.



ЭТОТ ТОВАРИЩ ОСТАЛСЯ В ОФИСЕ ЯВНО НЕ РАДИ ПОВЫШЕНИЯ.


КАК ОРУЖИЕ МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ ПОЧТИ ВСЕ ЧТО УГОДНО: ТРУБЫ, ДОСКИ, ЛОПАТЫ И ТОПОРЫ.

В канализациях живут подростки с кожей зеленого цвета. Они шустро ползают по стенам и нападают на Томаса из темноты.

и обнаружим отпечатки пальцев или другие улики, вся информация попадет к помощнице Томаса – Розе. Именно она при необходимости поможет установить личность подозреваемого и не позволит сюжету застыть на месте.

МЕГАПОЛИС В СТИЛЕ НУАР

Без недолгих разговоров с Розой чувствуешь себя потерянным в мрачных, заброшенных домах и старых тоннелях метро. Разработчики пугают геймеров не сюрреалистичными пейзажами или исписанными кровью стенами. Вместо этого они показывают нам, насколько ужасающей может быть самая обыкновенная станция метро или офис в старом, полуразваленном здании. Действительно, многие участки Condemned вызывают куда больший страх, чем некоторые местечки Silent Hill. От окончательного помутнения рассудка спасает лишь луч фонарика, лихорадочно шарящий по углам.

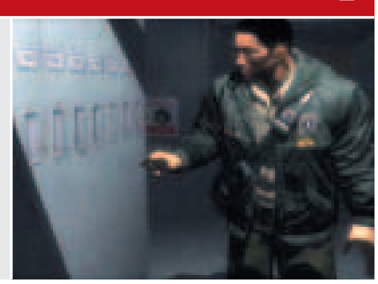
К тому же, наш герой не отличается хорошей спортивной подготовкой. Даже небольшая пробежка трусцой вызывает у Томаса одышку, поэтому большую часть игры придется пройти пешком. Перепрыгнуть через упавший бачок с мусором тоже не выйдет. Лишь в некоторых местах, где есть возможность обойти препятствие без особых усилий, наш герой неуклюже перелезает на другую сторону. А теперь представьте, что при такой способности к бегу, огнестрельным оружием герой будет пользоваться крайне редко. Дополнительных патронов не найти, поэтому, как только последняя пуля покинет ствол, оружие можно тут же выкинуть. К слову, в Condemned помимо пистолетов есть еще дробовики и автомат. Но главным средством самообороны для агента ФБР будет кусок арматуры. В лучшем случае – топорик с пожарного щитка. И поверьте, отвращение к врагам возрастает именно тогда, когда вступаешь с ними в рукопашную борьбу, а не когда отстреливаешься с безопасного расстояния.

СТРАШНЕЕ И ОПАСНЕЕ ЗОМБИ

Разработчики подобрали нам отличных противников! В грязных трущобах, пустующих зданиях и заброшенных станциях метрополитена обитают самые обыкновенные, на первый взгляд, бомжи. Озлобленные, позабывшие человеческую речь и обмотанные в рваное тряпье

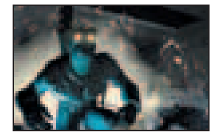
Обратно на экран

Откровенно говоря, не обратить внимания на сюжет Condemned очень сложно. Вот и продюсеры Warner Bros. из солнечного Голливуда заинтересовались мистической историей Томаса Итана. Права на будущий фильм уже купили и даже придумали название – «Species X». По сюжету картины, скромный полицейский расследует загадочное убийство, в процессе узнает, что он – из другого мира. И, разумеется, сразу ввязывается в противостояние инопланетных цивилизаций. Как говорит Джейсон Холл (Jason Hall), один из авторов фильма, «Мы хотим создать вселенную, не уступающую «Звездным Войнам». И речь в ней пойдет не только о космических путешествиях».



АЛЬТЕРНАТИВА

СТРАШНЕЕ, ЧЕМ



F.E.A.R.

МЕДЛЕННЕЕ, ЧЕМ



Silent Hill 4: The Room



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★☆☆ **8.0**

Наше резюме:
Не ждите от Condemned захватывающих перестрелок и безупречных спецэффектов. Вместо этого – гнетущее настроение, грязные трущобы и ржавый лом в трясущихся руках.


КАК ТОЛЬКО ВРАГ ВСТАНЕТ НА КОЛЕНИ, У ВАС ПОЯВИТСЯ ВОЗМОЖНОСТЬ УБИТЬ ЕГО КАКИМ-НИБУДЬ ЭФФЕКТНЫМ ПРИЕМОМ.


ИЗ ЭТОЙ КОМНАТЫ ЗА ВАШЕЙ КВАРТИРОЙ ВЕЛИ КРУГЛОСУТОЧНОЕ НАБЛЮДЕНИЕ. ХОРОШО ХОТЬ ОКНА ВАННОЙ КОМНАТЫ НАХОДЯТСЯ С ДРУГОЙ СТОРОНЫ ДОМА.

А вот F.E.A.R. выглядел лучше

Несмотря на то что движок у F.E.A.R. и Condemned один и тот же, предыдущая игра Monolith выглядела, по нашему мнению, гораздо красивее и аккуратнее. Дело в том, что в «С.Т.Р.А.Х.Е.» еще можно было найти красивые места, а вот Criminal Orgins прячет все мощности движка в кромешной темноте, и фонарик тут не спасает.



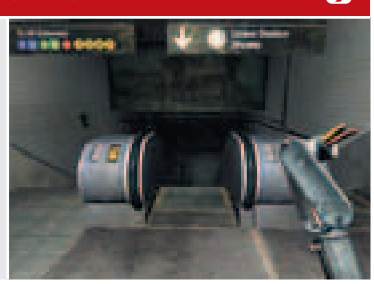


ПО НОЧАМ МОСКОВСКОЕ МЕТРО – ПОЧТИ СТОЛЬ ЖЕ «ПРИЯТНОЕ» МЕСТО.



Следы расследования ведут... в космос.

Как стало известно, вторая часть Condemned уже находится в разработке. И все благодаря суетливым киношникам, которые задумали экранизировать игру. Сюжет продолжения уведет нас в глубины космоса. Разработчики пока молчат, но Warner Bros. уже обещают тесное переплетение кинокартины с оригиналом.



нищие кидаются на нас из-за угла с обломком доски в руках, желая выместить ненависть на том, кому в этой жизни больше повезло. Не стоит думать, что с остатками человечности они потеряли и разум. Искусственный интеллект у противника развит замечательно! Его вполне хватает, чтобы найти укрытие, обойти нашего героя сзади и даже ударить в предчувствии собственной неотвратимой гибели. Забавно, но жалкие бездомные нагоняют страх намного быстрее, чем клонированный спецназ из F.E.A.R. Драться предстоит не только с нищими. В канализациях живут худющие подростки с кожей зеленого цвета (переходный возраст?). Они шустро ползают по стенам и нападают на Томаса из темноты. Хотя большой опасности не представляют – достаточно один раз выстрелить из электрошокового пистолета, и мутант тут же падает ничком.
Как вы поняли, наш герой с трудом может выстоять в драке даже с парочкой соперников, да и огнестрельное оружие в серьезных схватках спасает далеко не всегда. Поэтому разработчики строго отмерили количество врагов, которых по силам одолеть. Да и аптечки попадаются как раз тогда, когда здоровье существенно пошатнулось. В результате мы не застрянем надолго в каком-нибудь месте. Condemned можно пройти на одном дыхании, хоть и находясь в постоянном напряжении. Огромную роль в создании жуткого настроения сыграли звуковые эффекты. Вскоре после начала игры начинает пугать даже скрип досок под ногами Томаса. Еще более сильные чувства вызывает чей-то топот в соседних комнатах. А еще у героя нередко случаются галлюцинации, ему слышатся голоса или какой-нибудь холодящий кровь скрежет. Что поделаешь, приходится мириться со многими причудами агента Итана. К сожалению, музыка до идеала не дотягивает. Часто игрок вынужден ходить в давящей на сознание тишине по сырым подвалам и вокзалам.

ДРУГОЙ СТРАХ

Monolith создала игру, совершенно не похожую на все ее предыдущие проекты. Condemned больше напоминает сошедший с экрана триллер, в который погружаешься с головой. Обязательно рискните, если не боитесь встретиться лицом к лицу с обезумевшими бомжами. ■



ЭТОТ ИНДИВИД УМЕР ОТТОГО, ЧТО СХЛОПОТАЛ ПО ГОЛОВЕ УКАЗАТЕЛЬНЫМ ЗНАКОМ «ВХОД С МОРОЖЕНЫМ СТРОГО ВОСПРЕЩЕН».



НЕ САМАЯ УДАЧНАЯ ПОЗА ДЛЯ ОТХОДА В ИНОЙ МИР.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

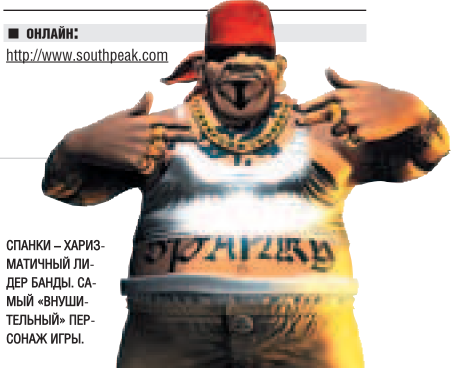
Автор:
Иван «K. Night» Хаустов
k.night@mail.ru

ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox, PC
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	SouthPeak Interactive
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	DC Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ОНЛАЙН:
http://www.southpeak.com

State of Emergency 2

Красный прямоугольник. Картина в трех действиях с прологом и эпилогом.



СПАНКИ – ХАРИЗМАТИЧНЫЙ ЛИДЕР БАНДЫ. САМЫЙ «ВНУШИТЕЛЬНЫЙ» ПЕРСОНАЖ ИГРЫ.

ПРОЛОГ

Черный квадрат – картина спорная, но шедевр. Казимир Малевич нарисовал множество картин, но навсегда останется в истории именно эта. Почему? Она оригинальна.
Первая State of Emergency (далее SoE) хоть и обладала ворохом изъянов, имела одно неоспоримое достоинство – новизна и изящество уличного хаоса. 1.5 миллиона проданных копий – итог. Продолжение же не только заставило себя ждать, но и дало повод поволноваться (см. врезку).
В итоге SoE2 оказалась совершенно другой игрой – с другими достоинствами и недостатками. Хорошо видно, что разработчики искренне пытались сделать что-то новое, да вот не разобрались, как было устроено старое...

ДЕЙСТВИЕ ПЕРВОЕ: ГНЕВ

Игра охотно толкает во грех. Если с первых же минут управление не доводит до нервного срыва, так это только потому, что после чудесного спасения из газовой камеры Рой МакНил пережил такой душевный подъем, что пули никакого вреда ему не причиняют. Когда эйфория проходит и коротенькая линейка жизни неприветливо мигает в правом верхнем – тут уже не до шуток, к управлению приходится привыкнуть. Левый аналог отвечает за передвижения, правый за наводку прицела. R1 – стреляем. Никакого автоприцеливания – все по-взрослому. Готовьтесь по десять раз проходить этап за этапом, научитесь наслаждаться красным прямоугольником «Game Over». Казалось бы, умный «искусственный интеллект» должен доставлять куда больше хлопот игроку, чем глупый. Нет и еще раз нет! Разработчики доказали, что отсутствие интеллекта у врага способно причинить вам ущерба больше, чем наличие такового. Простой пример: выскочив откуда-то из-за спины, враг ни в жизнь не остановится, чтобы вас пристрелить, он по строго отскриптованной траектории добежит до нужного места, присядет и будет палить, пока вы не сообразите, где же он там прячется. Убить это чудо «на лету» непросто, так как с оружием ближнего боя очень туго. Пресс-релиз красноречиво перечисляет 17 видов оружия – от простого пистолета до коктейля Молотова. А вот родным кулаком или штакетиной из забора – ни-ни...

ДЕЙСТВИЕ ВТОРОЕ: УДИВЛЕНИЕ

А ведь за тоннами... недостатков скрываются, пусть не самые оригинальные, но хоть немного разбавляющие стрельбу, находки. Во-первых, разработчики сделали четырех играбельных персонажей. Встречайте: Рой МакНил, Бык (Bull), Спанки и Либра. И каждый – со своими характерными особенностями! Так, Рой мастерски кемпит из снайперки, Бык крушит специально отведенные для него двери, Либра карабкается по зданиям и выбрасывает врагов из окон. Про Спанки разговор особый – он верховодит бандой. Кстати, самый оригинальный и интересный момент во всей игре – когда с десятком головорезов, раздавая по пути команды, вы врываетесь в заброшенный поли-

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★☆☆☆☆ **6.0**

Наше резюме:
Игра для тех, кому нравится разгребать навоз в поисках брульянтов. Только вот брульянтов здесь нет. Пара пивных пробок, гильза и гнутая пряжка от солдатского ремня.



Игра с богатой историей

В далеком феврале 2002 г. Rockstar Games издала первую SoE, разработанную VIS Entertainment. Игра разошлась полуторамиллионным тиражом, долго держалась в чартах. New Line Cinema даже приобрела права на экранизацию. А потом у VIS Entertainment начались финансовые трудности, и в феврале 2004 компанию поглотил издатель Bam Entertainment. Четыре месяца спустя в Bam Entertainment прокатилась волна увольнений, финансовое положение все ухудшалось. И в мае 2005 года права на разработку State of Emergency 2 и будущих сиквелов приобрела DS Studios (VIS Entertainment к тому времени окончательно обанкротилась). В августе того же года издательство Playlogic Entertainment сообщило, что доделает игру, но в конце года тихонько продало права на издание компании SouthPeak Entertainment, которая, наконец, ее и выпустила. Вы все еще удивляетесь, почему SoE2, мягко говоря, не блещет?





ИМЕННО ТАК СПАРКИ РАЗДАЕТ КОМАНДЫ СВОИМ БОЙЦАМ. ЕЩЕ И САМ СТРЕЛЯТЬ УСПЕВАЕТ!



ВЕРТОЛЕТ! ТОТ САМЫЙ ВЕРТОЛЕТ! ОГОНЬ-ОГОНЬ-ОГОНЬ!!!



СКОЛЬКО РАЗ МЫ С ВАМИ РУГАЛИ АВТОПРИЦЕЛИВАНИЕ? ПОЖАЛУЙСТА: ЦЕЛЬТЕСЬ ВРУЧНУЮ. ПАТРОНЫ, КСТАТИ, ОТНЮДЬ НЕ БЕСКОНЕЧНЫ, А ВРАГИ – НЕ ИЗ ПУГЛИВЫХ.

АЛЬТЕРНАТИВА

НЕ СТОЛЬ ОРИГИНАЛЬНО, КАК

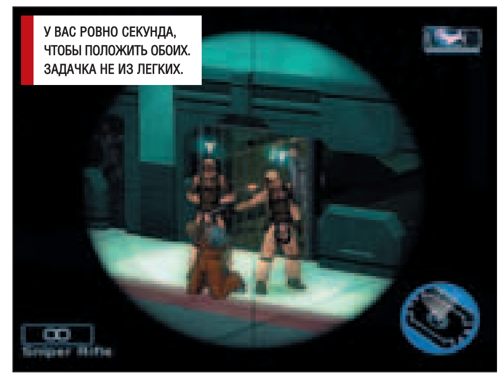


Metal Gear Solid 2

РАЗНООБРАЗНЕЕ, ЧЕМ



State of Emergency



У ВАС РОВНО СЕКУНДА, ЧТОБЫ ПОЛОЖИТЬ ОБОИХ. ЗАДАЧКА НЕ ИЗ ЛЕГКИХ.

цейский участок. Вдавливайте левый аналог (L3) и выбирайте один из предложенных вариантов – бандиты слушаются!
Очень часто уровень надлежит проходить не одним персонажем, а двумя – в таком случае кнопкой select переключаемся между ними.
Все это были хорошие идеи, многообещающие. А теперь – исполнение. Умирает только тот персонаж, что находится непосредственно под вашим управлением. Коллегу могут обстреливать из станкового пулемета в упор, после чего он неизменно поднимается и живет себе дальше. Та же история и с членами банды Спанки. Впрочем, несложно догадаться, в чем причина этого безобразия. Отсутствие интеллекта... у персонажей.

ДЕЙСТВИЕ ТРЕТЬЕ: СКУКА

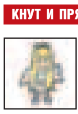
Памятуя о скучном однообразии первой игры, в сиквеле разработчики постарались этот недостаток устранить. В смысле, однообразие. Теперь мы можем покататься на вертолете, танках и катере, пострелять из пулемета, провести допрос с пристрастием. Добавился внушительный аркадный режим на открывание самых разнообразных мини-игр. А заодно и мультиплеер на четыре персоны; нет второй консоли? – split-screen к вашим услугам! Но... как бы это сказать помягче... Все равно скучно! Во многом – потому что жутко сложно.

ЭПИЛОГ

Первая игра вышла под лейблом Rockstars и была до мозга костей антисоциальной. Сиквел больше похож на детскую забаву с карикатурными героями и мультипликационной кровью. Расчлененка неестественна, сюжет (хоть и прогрессировал по сравнению с первой частью) из зачаточного состояния так и не вышел, разрушаемость объектов чисто декоративна. Но, знаете, погибнув двадцатый раз в сражении с вертолетом, я так и не захотел вышвырнуть геймпад в окно. Во мне все кипело, но я знал: что-то не так, где-то ошибка; игра не пытается быть умнее игрока. Перекипев, я прошел State of Emergency 2. Оказалось, вовсе не обязательно уничтожать тот вертолет, чтобы пройти уровень. ■

17 видов оружия – от простого пистолета до коктейля Молотова. А вот родным кулаком или штакетиной из забора – ни-ни...

КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Движок, справляющийся с десятками «юнитов» на экране, четыре играбельных персонажа, неплохой мультиплеер, запоминающиеся мини-игры.



Минусы:
Полное отсутствие смекалки у врагов, дикая сложность, сюжет без изюминки, никакого оружия ближнего боя.



РАССТРЕЛ КОПОВ ПРЯМО С ЭЛЕКТРИЧЕСКОГО СТУЛА. ЗАДОРНОЕ НАЧАЛО, ПРАВДА?



ДОПРОС ШТУКА НЕПРОСТАЯ. НЕДОСТАРАЕШЬСЯ – «ОРЕШЕК» НЕ РАСКОЛЕШЬ. ПЕРЕСТАРАЕШЬСЯ – ПОМРЕТ И ФАМИЛИЮ НЕ СПРОСИТ.



Автор:
Александр Трифонов
operf1@gameland.ru



- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: RPG/tactic
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
- РАЗРАБОТЧИК: Xbow Software
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: PC

- ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P 3 1.8 ГГц, 256 Мбайт RAM, видеокарта 128 Мбайт

- ОНЛАЙН:
http://games.1c.ru/starwolves2/

«Звездные волки 2»



Будни наемников скучны и лишены всякой романтики – это разработчикам удалось передать блестяще.

Нелинейность оригинала всегда добавляет мороки сценаристам сиквела, особенно если некоторые поступки геймера способны серьезно повлиять на мир игры. Сюжет продолжения предполагает две вещи – что мы не сдали Красного Корсара властям и в конце выбрали сторону Императора. Корпорации лишились былого влияния, были вынуждены объединиться и убраться на дальние рубежи, временно соблюдая нейтралитет.
Война с Чужими продолжилась, но вскоре они свернули всякую активность и начали отступать по всем фронтам. Но причиной тому стали вовсе не воинские успехи людей, а новая угроза – Ангорианцы. Честно говоря, все эти могущественные древние расы порядком утомили, тем более что создававшийся в явной спешке сценарий не дает их поведению никакой мотивации. Откуда они взялись, почему их так боятся Чужие, что делала на их флагмане Эл? Игра не отвечает ни на один вопрос, вместо этого подсовывая одно за другим ожесточенные сражения и концовку в духе дешевого фантастического сериала.
Прочие части сюжета похожи на дурной пересказ «20 лет спустя» Дюма: начинающий путь к нищете главный герой вдруг получает предложение снова поучаствовать в деле, быстренько собирает старую команду и наводит порядок в Галактике. Нелепые диалоги и режущая слух озвучка прилагаются.
Обещанная свобода перемещения по звездным системам и побочные задания, которые могли бы поправить ситуацию, лишь добавляют раздражения. В первой части у любой обсерватории или завода нас поджидали интересные квесты, теперь же единственные активные объекты в секторе – патрульные и торговые станции. Первым сдаешь за вознаграждение подобранные спасательные капсулы с их коллегами и пиратами, а у торговцев – покупаешь и продаешь снаряжение и

Битвы перестали быть мелкими стычками – потасовка с участием трех десятков кораблей теперь обычное дело.


ПИРАТАМ НЕ ПОВЕЗЛО С ТЕЛЕПОРТАЦИЕЙ. ХОТЬ ИХ И ТОЖЕ ШЕСТЕРО.

получаешь те самые необязательные квесты.
Самая выгодная «работа» – доставка груза куда-либо. Как правило, на другой конец галактики, а иногда еще и с возвратом. Выглядит это так: сверились с картой, перешли в соседний сектор, ускорили время, долетели до портала, перенеслись в следующий сектор… Повторить раз десять, и потом – перелет обратно, во время которого не происходит ни-че-го. Разве что пираты нападут иногда. Самое неприятное, что за транспортировку груза платят аж полмиллиона, а за менее нудную «халтуру», типа патрулирования, – в лучшем случае тысяч пятнадцать. Баг ли это или задумка дизайнера, но результат один – хотите летать на истребителях нового поколения (цены на которые как раз измеряются шестью цифрами), нанимайтесь в курьеры.
Получается замкнутый круг – основной сюжет при желании проходится за несколько часов, только вот непрокачанным героям на ржавых лоханках в финальных миссиях делать нечего. И, хочешь не хочешь, помотаться по секторам с грузом урана на борту придется не раз. А набрать несколько поручений сразу и выполнять их по пути нам не разрешают, хотя это избавило бы от части трудностей.

Худший враг наемника

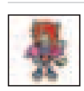
Помимо проблем с игровым дизайном, в проекте хватает технических недоработок: глючащие скрипты, неотзывчивый интерфейс, неработающие умения героев… А главное – вылеты в систему, хоть и редкие, но портящие при этом последнее сохранение. При отсутствии автосейва вдвойне неприятные, так что делайте копии.



КНУТ И ПРЯНИК + -

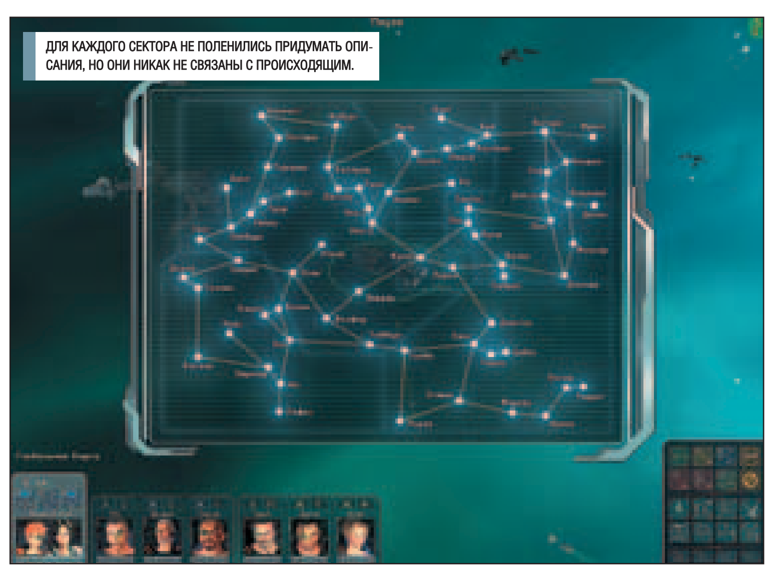


Плюсы:
Все еще необычный геймплей, улучшенный корабль-база, истребители четвертого поколения, множество необязательных заданий.



Минусы:
Сюжет набросан на коленке, побочные квесты невероятно скучны, ролевая система почти не изменилась, серьезные баги.


ПОСЛЕДНЯЯ СХВАТКА МАЛО ЧЕМ ОТЛИЧАЕТСЯ ОТ ПРОЧИХ, РАЗВЕ ЧТО НАМ ПОМОГАЕТ ЛИНКОР.


ДЛЯ КАЖДОГО СЕКТОРА НЕ ПОЛЕНИЛИСЬ ПРИДУМАТЬ ОПИСАНИЯ, НО ОНИ НИКАК НЕ СВЯЗАНЫ С ПРОИСХОДЯЩИМ.



ПЕРВАЯ БИТВА С АНГОРЦАМИ ВЕСЬМА ОТРЕЗВЛЯЕТ И ЗАСТАВЛЯЕТ ИСПОЛЬЗОВАТЬ НАЕМНИКОВ. ИНАЧЕ НЕ ВЫЖИТЬ.

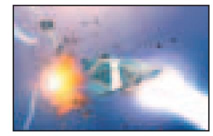
АЛЬТЕРНАТИВА

ХУЖЕ, ЧЕМ

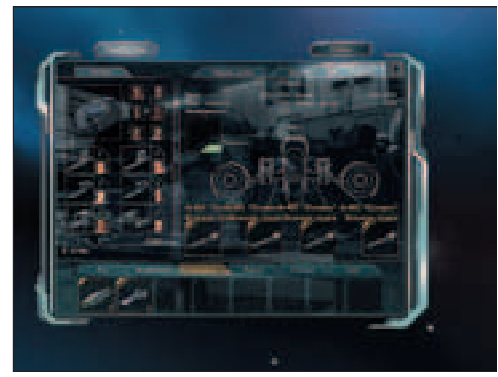


«Звездные Волки»

НЕ ПОХОЖЕ НА



Homeworld 2



ВЕРДИКТ

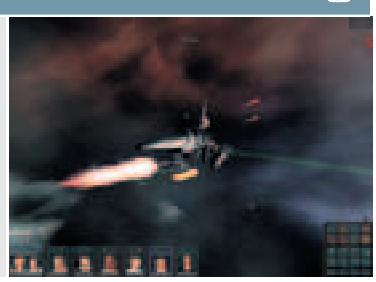
НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★☆☆☆ **7.0**

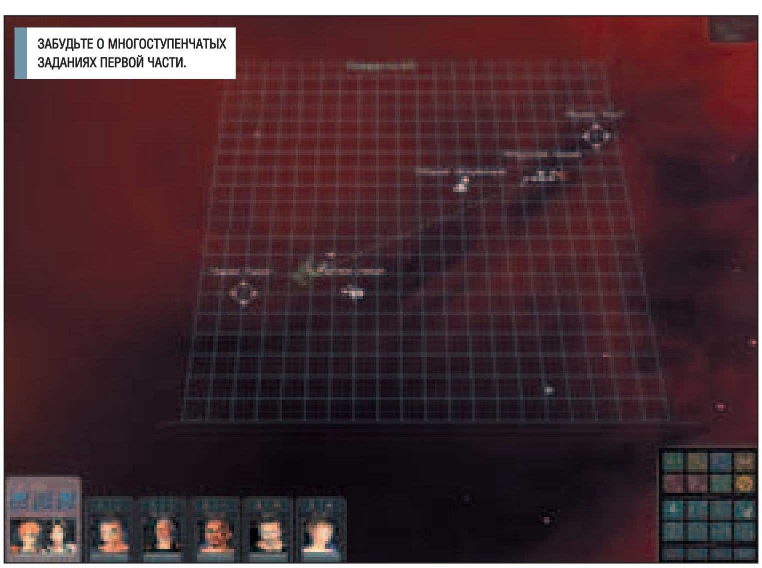
Наше резюме:
Типичный сиквел «без души», большая часть плюсов которого унаследована от оригинала.

Единственная причина, по которой игра не заслуживает низкой оценки, – унаследованные от оригинала симпатичный движок, тактические бои и ролевая система. Истребители прибавили в полигонах и щеголяют блестящими поверхностями, наличие на корабле-базе двух пилотов со своими характеристиками сделало его полноправным участником сражений, да и сами битвы перестали быть мелкими стычками – потасовка с участием трех десятков кораблей теперь обычное дело. К тому же можно задействовать наемников, вплоть до девяти союзных истребителей.
Корабль-база новой модели быстрее, а благодаря пилоту-канониру и дополнительной турели – «кусачее» оригинала и легко расправляется с целой эскадрильей пиратов в одиночку, пока второй пилот-системщик обеспечивает надежную работу щитов и ПРО. А вот пополнение запаса ракет у истребителей осталось таким же неудобным, да и с облетом препятствий по-прежнему не все гладко – наблюдать за неуклюжими попытками пристыковаться к станции или отцепиться от нее – то еще удовольствие. Кроме того, скорость сопровождающих базу звеньев, видимо, считается по старой модели, и часто «Звездный Волк» сильно вырывается вперед и остается без прикрытия.
При прохождении не покидает чувство, что многое собирались сделать по-другому, особенно сюжет, но создателям пришлось заканчивать игру в страшной спешке. Как так вышло при готовом движке и полуторагодовой разработке – остается загадкой. Хотя пример Star Wars: Knights of the Old Republic 2 доказал, что такое случается и при куда большем бюджете и возможностях. И так же, как The Sith Lords, поклонники первой части все равно купят и пройдут продолжение не без удовольствия. Остальным – строго по желанию. ■

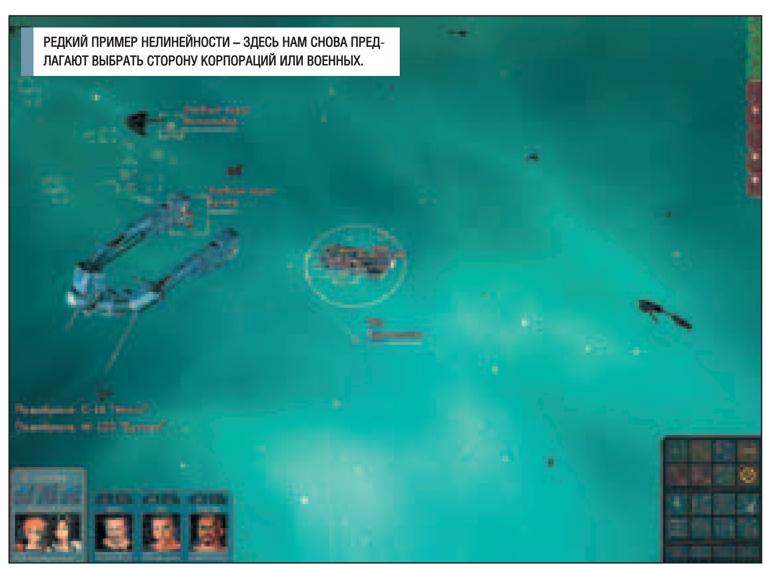
Generation Next

Истребители четвертого поколения становятся доступны только под самый конец (правда, из-за цены, а не отсутствия в магазинах), но оно и к лучшему: пара монстров с пятью (!) тяжелыми пушками и тремя ракетными установками за один заход уничтожают фрегат Ангорцев, что уж говорить о всякой шушере типа пиратов.





ЗАБУДЬТЕ О МНОГОСТУПЕНЧАТЫХ ЗАДАНИЯХ ПЕРВОЙ ЧАСТИ.



РЕДКИЙ ПРИМЕР НЕЛИНЕЙНОСТИ – ЗДЕСЬ НАМ СНОВА ПРЕДЛАГАЮТ ВЫБРАТЬ СТОРОНУ КОРПОРАЦИЙ ИЛИ ВОЕННЫХ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | NINTENDO DS

Автор:
Сергей «TD» Цилюрик
td@gameland.ru

Tetris DS

Рекомендует «СИ»

Самое знаменитое творение Алексея Пажитнова по-прежнему идет на «ура».

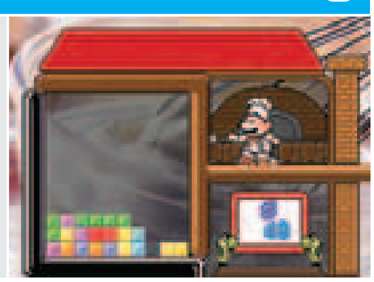
ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
ЖАНР:	puzzle
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Nintendo
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК:	Nintendo
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 10
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Nintendo DS

ОНЛАЙН:
http://www.tetrisds.com

«Тетрис» знают все. Знают давно – достаточно, чтобы навеки списать в категорию «ретро» и забыть. Nintendo это понимает – поэтому и наделила Tetris DS кучей привлекательных характеристик. Тут и шесть игровых режимов, один другого краше, и мультиплеер на десять игроков с использованием одного лишь картриджа, и даже возможность онлайновых матчей!
Самый близкий и знакомый из шести режимов – конечно же, Standard. Он, в свою очередь, подразделяется на три категории: Marathon, где целью является списание 200 строк; Line Clear, где счет идет на очки, набранные за определенное количество строк; VS CPU, где вашим соперником выступит «компьютер» с заданным уровнем мастерства. В последнем случае при списании двух или более строк у противника внизу экрана появляются новые блоки, «подталкивая» его игровое поле вверх, к проигрышу.
На подобном принципе строится и один из лучших новых режимов – Push. Дно стакана здесь заменено уже выставленными фигурками другого игрока – иными словами, оба участника строят свои нагромождения фигурок по разные стороны одной ватерлинии, перетягивая ее друг на друга при списании строк.
Достаточно азартен и режим Mission. Суть его – в выполнении произвольно выдающихся заданий, к примеру: «списать две строки, минуя одну» или «списать пять строк, используя лишь данную фигуру». Как и в «стандартном» режиме, миссии можно проходить в «марафонском темпе», а можно и на время.
Режим Catch тоже в новинку. Здесь предстоит управлять на нижнем экране ядром, на которое с верхнего экрана падают фигурки и враги. Последних необходимо избегать, а фигурки – ловить, вращая ядро на 90 градусов, таким образом, чтобы создать целостный блок 4x4, который вскорости сдетонирует, освобождая место под новые фигуры.
И, конечно же, не обошлось без использования тачскрина – в режиме Touch нам позволено двигать стилусом любую из находящихся на тактильном экране фигурок – при условии, что есть куда двигать. Цель – разобрать произвольно созданную «башню». Есть, правда, и touch-головоломка, где нужно выполнить поставленную задачу – в данном случае, оперируя уже составленной конструкцией фигурок.
Что же касается простого режима Puzzle, то там нужно с помощью выданных на руки фигур полностью очистить экран.
Для мультиплеера доступны режимы Push, Mission и Standard. Первый – только тет-а-тет, а в двух прочих могут участвовать до десяти игроков. Более того, режим Standard можно слегка разнообразить, «включив» предметы! Как в Mario Kart, они могут помочь вам или навредить противникам, делая и без того увлекательный геймплей еще веселее. По онлайну предлагаются сражения в Standard 1-на-1 без предметов, вчетвером с предметами и в Push. В Интернете недостатка в соперниках нет – что еще раз доказывает, что с новым «Тетрисом» Nintendo попала точно в цель. ■

Ретро-антураж

В оформлении Tetris DS Nintendo сделала ставку на любителей классических игр. Mario Bros., Excite Bike, Ice Climber, Balloon Fight, Metroid, The Legend of Zelda... Еще бы, ведь именно поклонники ретро не станут смотреть свысока на «Тетрис», и с радостью поиграют под любимые мелодии детства!



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★☆☆ **8.5**

Наше резюме:
Самая замечательная реинкарнация самого ненасытного пожирателя времени.

*Редакция благодарит Nintendo-магазин «**Хит-Зона на Фрунзенской**» за помощь в подготовке материала. тел. магазина: (495) 580-35-23*

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Тот «Тетрис», что мы помним

НЕ СТОЛЬ КРАСИВО, КАК

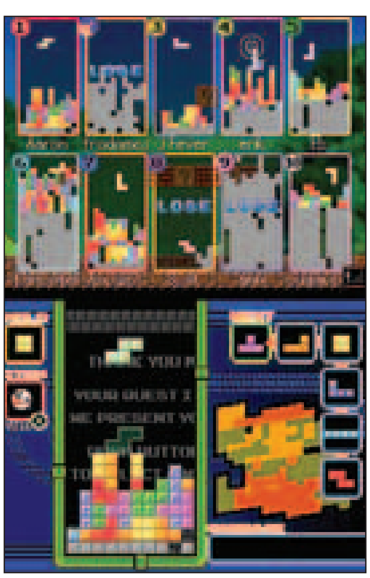


Lumines

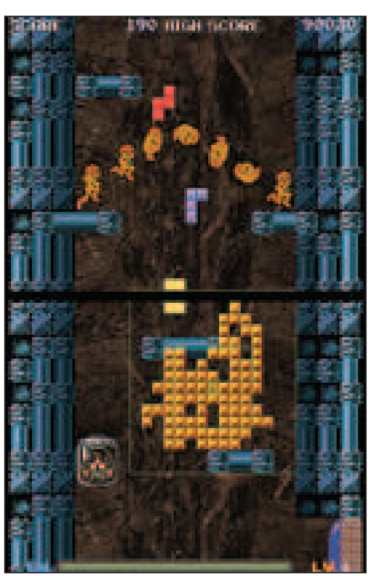
КНУТ И ПРЯНИК + -

Плюсы:
Обилие режимов и отличный мультиплеер – как Download Play, так и WFC.

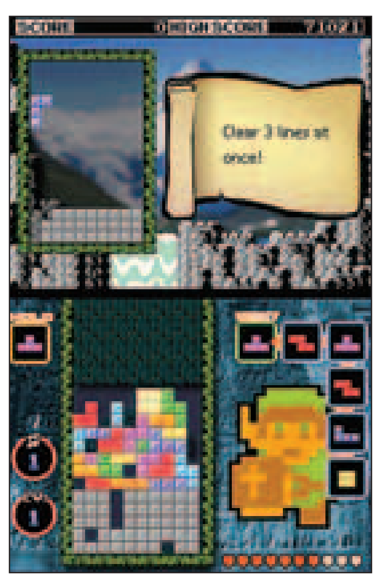
Минусы:
Маловато настроек; это всего лишь «Тетрис».



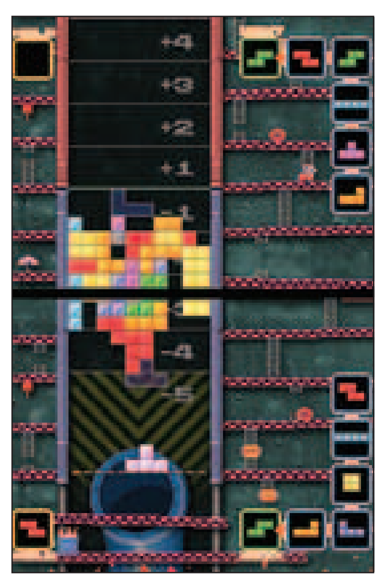
«ТЕТРИС» ВДЕСЯТЕРОМ И С ПРЕДМЕТАМИ СТАЛ ПО-НАСТОЯЩЕМУ АЗАРТНЫМ СОСТЯЗАНИЕМ!



CATCH ПРИНОСИТ СОВЕРШЕННО ИНЫЕ ОЩУЩЕНИЯ, НЕЖЕЛИ ОБЫЧНЫЙ «ТЕТРИС».



В РЕЖИМЕ МИССИЙ ВЕРХНИЙ ЭКРАН НАГЛЯДНО ДЕМОНСТРИРУЕТ, ЧТО ОТ НАС ТРЕБУЕТСЯ.



ПРИ ИГРЕ В PUSH НЕРЕДКИ СЛУЧАИ, КОГДА ОБРАЗУЕТСЯ СКВОЗНАЯ ДЫРА, И НИ ОДИН ИЗ СОПЕРНИКОВ НЕ РИСКУЕТ ЕЕ ЗАТКНУТЬ, ДАБЫ НЕ СЫГРАТЬ НА РУКУ ДРУГОМУ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Владимир Иванов
glaymore@gameland.ru

ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox
ЖАНР:	adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Aspyr Media
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	ND Games
РАЗРАБОТЧИК:	Funcom
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1.6 ГГц, 512 Мбайт RAM, видеокарта 128 Мбайт

ОНЛАЙН:
http://www.dreamfall.com/

Dreamfall: The Longest Journey

Десять лет спустя, или Возвращение в Аркадию.



КИАНУ ВЫПАДЕТ ПРОВЕРИТЬ НЕ ТОЛЬКО СВОЕ ВЛАДЕНИЕ МЕЧОМ, НО И УСТОИ ВЕРЫ.

В далеком 2000 году, когда эра классических адвенчур в очередной раз подошла к концу, упрямые норвежцы из Funcom попытались реанимировать жанр и поведали нам смешную и грустную сказку про мир техники Старк и мир магии Аркадию, про хрупкие отношения между двумя вселенными, и про девушку Эйприл, которой волей судьбы пришлось восстанавливать утраченное мировое равновесие.
Продолжения сказки мы терпеливо ждали шесть лет. Те, кто ждал новой истории про Старк и Аркадию, про удивительные приключения и волшебные страны, про магию, тайны, дружбу, любовь и предательство – дождались. Те, кто ожидал адвенчуру с задачками и головоломками – увы, будут разочарованы.
Dreamfall оказался интерактивным фильмом.

ОПРЕДЕЛИМСЯ С ЖАНРОМ?

Что значит – «интерактивный фильм»? Это значит, что разработчики расскажут нам интересную, захватывающую историю, полную неожиданных поворотов и головокружительных приключений. Сотканную, как персидский ковер, из миллиона нитей.
В 2219 году нет места суевериям и мистике – но Зои Кастилло преследуют голоса и видения. На телевизионных экранах мелькают черно-белые кадры, всегда одни и те же – зловещий дом посреди ледяной пустыни. Из всех колонок шепчет детский голос – «Найди ее… спаси ее»… Другая «ниточка» – старый друг Зои, журналист, явно замешан в каких-то темных делишках. Он явно не просто так просит Зои забрать для него некий диск с важными данными из офиса небольшой компании. Но там уже хозяйничают подозрительные личности, за обладателем диска гонятся полиция и спецназ, журналист загадочно исчезает, а в его квартире обнаруживается труп неопознанной девушки… В волшебном мире Аркадии свои хлопоты – не успели отбиться от нашествия злобных тайренов, как попали под оккупацию религиозных фанатиков из империи Азади. Темнокожие азадийцы несут всему миру процветание, прогресс, правильный общественный строй и свою религию, а если кто не желает принять имперские блага – сам виноват. Оккупация, сопротивление, партизанская война…
Вокруг этих сюжетных линий вьются побочные истории – таинственная Статика, разрушающая Интернет и мобильную связь, секретные исследовательские проекты мировых корпораций…
Все эти «ниточки» на глазах изумленного зрителя (нет, не игрока) сплетаются в сложнейший цельный узор. Сценаристы ловко жонг-

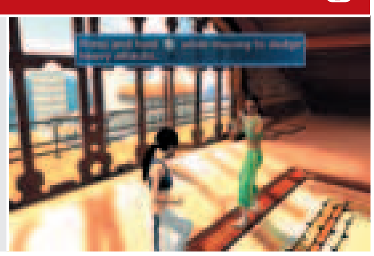
ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: 8.5
★★★★★★★★☆☆

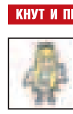
Наше резюме:
Очень хороший интерактивный фильм. Но примитивная адвенчура.

Геймпад против мыши: один-ноль!

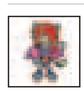
Всем хороша PC-версия Dreamfall, только «кривое» управление раздражает? Знакомая беда. Не поленитесь, подключите геймпад с аналоговыми рычажками – жизнь станет намного проще и приятнее, и камера начнет легко вращаться во всех нужных направлениях.



КНУТ И ПРЯНИК + -



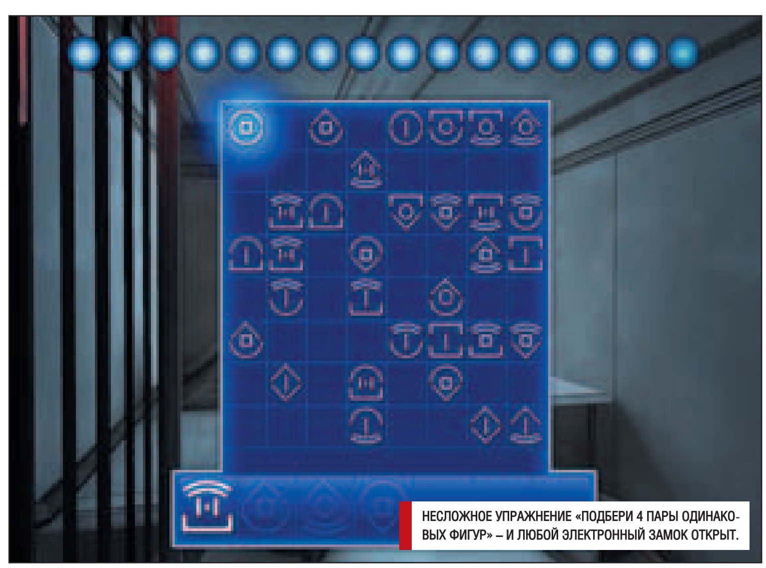
Плюсы:
Интерактивное кино высшего класса, с захватывающим сюжетом, яркими героями, красивыми пейзажами…



Минусы:
…но практически без геймплея.
Игроку остается только наблюдать за происходящим на экране.



ЗНАКОМЬТЕСЬ, ЭТО НАША ГЛАВНАЯ ГЕРОИНЯ, ЗОИ ИЗ КАСАБЛАНКИ.



НЕСЛОЖНОЕ УПРАЖНЕНИЕ «ПОДБЕРИ 4 ПАРЫ ОДИНАКОВЫХ ФИГУР» – И ЛЮБОЙ ЭЛЕКТРОННЫЙ ЗАМОК ОТКРЫТ.



СЦЕНЫ МАССОВЫХ БИТВ ЗАСТАВЛЯЮТ С ГРУСТЬЮ ВСПОМНИТЬ RETURN OF THE KING. БОЕВАЯ ЧАСТЬ – НЕ САМАЯ СИЛЬНАЯ СТОРОНА DREAMFALL.

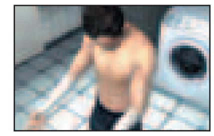
АЛЬТЕРНАТИВА

ПРОЩЕ, ЧЕМ

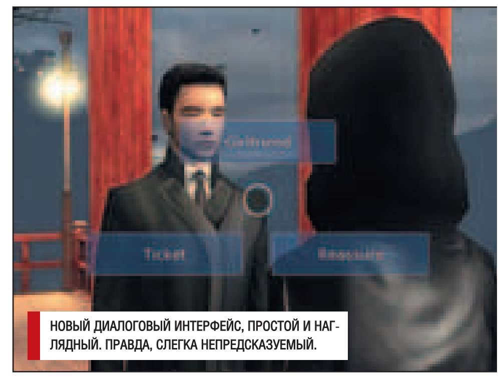


The Longest Journey

ДЛИННЕЕ, ЧЕМ



Fahrenheit



НОВЫЙ ДИАЛОГОВЫЙ ИНТЕРФЕЙС, ПРОСТОЙ И НАГЛЯДНЫЙ. ПРАВДА, СЛЕГКА НЕПРЕДСКАЗУЕМЫЙ.

лирируют историями трех персонажей из двух миров, непринужденно сводя их воедино. Отточенные диалоги, яркие характеры, экзотические пейзажи... Шутки в Dreamfall действительно смешные, от экшн-сценок захватывает дыхание, а лирические эпизоды берут за душу. Высший класс. Аплодируем стоя.

Правда, концовка приходит несколько преждевременно, и часть тайн мира Longest Journey остается нераскрытой, но, с другой стороны, Funcom и не скрывают, что продолжение следует.

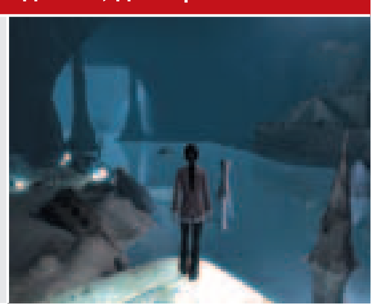
ОПРЕДЕЛИМСЯ С ИГРОЙ?

Итак, сюжетная составляющая – на высоте. Замечательно. А что у нас с геймплеем? Как бы сказать помягче… в общем, его нет.

90% игрового времени мы бегаем из точки А в точку Б, слушаем увлекательные беседы, наслаждаемся красивыми видами и смотрим видеоролики. Время от времени это интерактивное кино разбавляется задачками на уровне «вот тебе кувшин, набери воды и отнеси вон тому дядьке». В особо сложных случаях предлагается скомбинировать в инвентаре две простыни, чтобы получить ве-

Голос есть, а слуха нет… что мне делать, доктор?

В 4 главе вам встретится головоломка, которая явно попала в эту игру по ошибке. Чтобы открыть выход из подземного города, надо на слух подобрать последовательность из 4 похоже звучащих нот. Без музыкального слуха эта задачка, увы, не решается. Поэтому сообщаю разгадку – «левая-средняя-левая-правая». Доберетесь до подземного города – поймете, что это значит.



На наших глазах родился жанр «интерактивного кино», и Dreamfall – его яркий представитель.



ВОТ ОНА, НЕЛИНЕЙНОСТЬ – МОЖНО ПРОКРАСТЬСЯ МИМО ТРОЛЛЯ-РЫБОЛОВА, А МОЖНО ЗАБИТЬ ЕГО КУЛАКАМИ.



ФОКУС-ЛУЧ В ДЕЙСТВИИ – СЕЙЧАС МЫ С ЕГО ПОМОЩЬЮ ПОДСЛУШАЕМ РАЗГОВОР ДВУХ ЗЛОДЕЕВ.

ревку. Мозг игрока пребывает в глубокой спячке, он явно лишний на этом празднике жизни.
Чтобы игрок совсем не заскучал от безделья, его изредка тормошат забавными эпизодами, где герою надо прокрасться мимо врагов незамеченным. Это, пожалуй, самая увлекательная часть игры. Иногда приходится напрячь расслабившийся мозг – безопасный маршрут не всегда очевиден, и в ход идут любые темные углы, где можно спрятаться, и даже отвлекающие маневры.
Впрочем, если человека-невидимки из нас не получилось и враги с криками «Я тебя вижу!» выхватывают оружие – ничего страшного. Вступает в дело боевой движок Dreamfall. Хрупкая девушка Зои уверенно применяет кун-фу, Эйприл насаживает неприятеля на короткое копье, а темнокожий Киан шинкует посредством длинного меча. Блоки, комбы, спецатаки, все это здесь есть – но, увы, двигаются персонажи медленно, как мухи в глицерине, а противники впадают в транс прямо на поле боя. К счастью, «обязательных» драк очень мало, почти всегда кровопролития можно избежать при помощи подвешенного языка или скрытности.



И немедленно освободите диск С!

Насколько хороша сама Dreamfall, настолько ужасен ее инсталлятор. Если на вашем диске С менее 7.5 Гбайт свободного места, инсталлятор без всяких объяснений откажется работать. Единственный способ обойти эту проблему – запустить системную утилиту regedit, зайти в ветку реестра HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\Current Version и поменять в ней значение переменной ProgramFilesDir с C:\Program Files на D:\Program Files (или укажите любой другой диск, на котором свободны 7.5 Гбайт). Затем перегрузите компьютер, установите Dreamfall, верните прежнее значение ProgramFilesDir, перегрузите компьютер, напишите в «СИ» благодарственное письмо. Теперь можете запускать игру.



ДОСТОЙНАЯ НАСЛЕДНИЦА СЭМА ФИШЕРА.





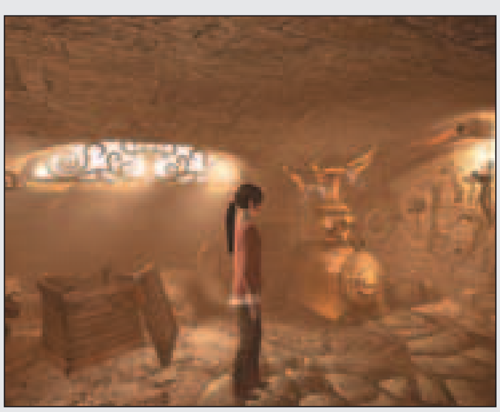
УЗНАТЬ О СУЩЕСТВОВАНИИ ПАРАЛЛЕЛЬНЫХ МИРОВ – НЕ ОБ ЭТОМ ЛИ МЕЧТАЮТ МНОГИЕ?

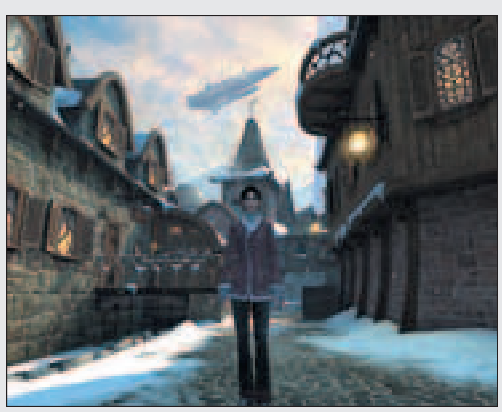
КАРТИНКА И ЗВУК

Dreamfall изначально создавался в расчете только на PC и Xbox, поэтому разработчикам не пришлось считаться со слабенькой PS2, и в результате графика приятно радует глаз. Это, конечно, далеко не Oblivion, но картинка смотрится аккуратно и красиво, текстуры четкие, шейдеры исправно блестят, анимация приличная, в общем, придраться толком не к чему. Забавно: когда игра забрасывает нас в места, знакомые по первой серии, ловишь себя на мысли, что в 3D тот или иной пейзаж смотрится намного лучше, нежели на плоском рисованном заднике The Longest Journey.
Озвучка, как всегда у Funcom, роскошна. Что ни персонаж, то яркая индивидуальность. «Проходных» голосов почти нет. Даже торговцы на рынке ухитряются вложить в свою речь что-то необычное, запоминающееся. Пожалуй, это тот образец, на который не стыдно равняться любой современной игре.

ИТАК?

Итак, можно с уверенностью утверждать, что на наших глазах родился новый жанр «интерактивного кино», и Dreamfall – его яркий представитель и достойнейший наследник таких титанов прошлого, как Fahrenheit и Last Express. Досадно только, что цветок нового жанра распустился на трупе классической адвенчуры… ■







В ДОМАХ ЖИТЕЛЕЙ АРКАДИИ МИРНО СОСЕДСТВУЮТ ПАРОВЫЕ МАШИНЫ И МАГИЧЕСКИЕ СВЕТИЛЬНИКИ... ...В НЕБЕСАХ ПРОПЛЫВАЮТ ВОЗДУШНЫЕ КОРАБЛИ... ...А ПО УЛИЦАМ РАСХАЖИВАЮТ ЭКСЦЕНТРИЧНЫЕ ПЕРСОНАЖИ.


С ДЕРЕВЯННОЙ ЛОШАДКОЙ
СТАЛО СКУЧНО?
Играй просто!
GamePost
PlayStation 2 (Slim) RUS
$175.99
GameCube
$139.99
Xbox 360 Video Game System (Fully-Loaded)
$569.99
PSP (EURO) value pack
$269.99
Game Boy Micro (розовый)
$129.99
Nintendo DS Dualscreen
$159.99
НЕ ПОРА ЛИ
СМЕНИТЬ ИГРУ?
* Огромный выбор компью-терный игр
* Игры для всех телевизионных приставок
* Коллекционные фигурки из игр
WarCraft III Action Figure:
Ticondrius
$42.99
Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824
www.gamepost.ru
GAMEPOST



Автор:
Роман «ShaD» Епишин
shad@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 2, Xbox
ЖАНР:	tactical shooter
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	THQ
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Buka Entertainment
РАЗРАБОТЧИК:	Pandemic Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIV 1.5 ГГц, 512 Мбайт RAM,
3D-ускоритель (128 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://www.fullspectrumwarrior.com

Full Spectrum Warrior: Ten Hammers

Боевые будни в абстрактном Зекистане продолжаются: тактики стало больше, враги поумнели, но стала ли игра интереснее?

Вряд ли кто-то рискнет оспаривать утверждение, что Full Spectrum Warrior – игра необычная, совместившая в себе, казалось бы, совершенно разные жанры. С одной стороны, камера намертво «привязана» к спинам солдат, как в экшне от третьего лица. С другой, управлять бойцами напрямую нельзя. Как в обычной стратегии вы лишь отдаете приказы: спрячься там-то, стреляй в того-то. Вкупе с интересным сюжетом и неплохой графикой неординарный геймплей был принят на ура, предопределив тем самым выход продолжения. Full Spectrum Warrior: Ten Hammers возвращает нас на улицы Зекистана, вымышленного города, воплотившего в себе представления сценаристов Pandemic о восточной столице.

ПЯДЬ ЗА ПЯДЬЮ

И представления эти не претерпели существенных изменений: те же серые улицы, тот же лабиринт приземистых зданий, каких-то складов и парков. Обстановка угнетает с первых же мгновений. Даже в add-on'ах принято менять место действия, здесь же плацдарм остался прежним. Зато у служивых появилось немало новых возможностей. Например, солдатики научились штурмовать здания, устраивать перестрелки внутри хибар, и отстреливать недругов, высовываясь из окон. К тому же, все коммандос обзавелись водительскими правами, теперь им доверяют технику. Не то чтобы разработчики перекроили самую суть геймплея: большую часть времени наши орлы (а всего их восемь – две команды по четыре человека в каждой) проводят все же на своих двоих. Зато когда бой разгорается не на шутку, и восточные экстремисты начинают брать числом, под рукой обязательно оказывается добротный американский танк. Отделаться от ощущения, будто боевую машину кто-то специально подсунул в качестве подарка, не получается. Ну да бог с ним, Full Spectrum Warrior: Ten Hammers достаточно правдоподобна, чтобы хоть иногда приносить реализм в жертву бесхитростному веселью.

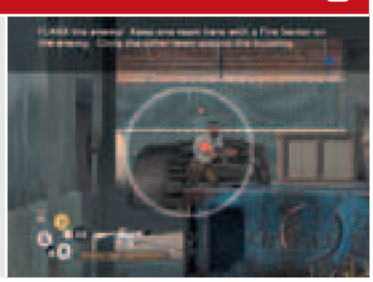
Тем более потеха заканчивается, когда свою бронетехнику выкатывает враг. Залихватски проскакивать повороты, на ходу уничтожая броневики противника, не у каждого получится. Американский Bradley Tank в игре вынесет ровно столько прямых попаданий, сколько его реальный прототип, то есть ни одного. Приходится продвигаться вперед осторожно и неторопливо. Собственно, так проходят все миссии. Взяли группу «Альфа», спрятали бойцов за скамейкой. Тихо? Берем отряд «Браво» и под прикрытием «Альфы» двигаем вон к тому углу. Ага, враг замечен, выкуриваем!

НЕ ЧИСЛОМ, А УМЕНИЕМ

Обычная перестрелка может здорово затянуться. Разработчики существенно доработали искусственный интеллект, так что у экстремистов теперь хватает ума не лезть под пули (правда, без казусов все же не обошлось).

Ручное управление

Если боец не видит врага, можно ткнуть слепца в мишень носом. Переключившись в режим Precision Fire, вы получаете обзор от первого лица. Переместив привычный «экшновый» прицел на голову неприятеля, отдаете команду «Огонь!». Все, хана моджахеду. Правда, вашего солдата тоже могут ранить, когда он выглядывает из-за укрытия.





ВЕРДИКТ

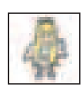
НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★☆☆☆ **7.5**

Наше резюме:
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers претендует на продолжение, но достойна лишь звания добротного дополнения. Что, в общем-то, тоже неплохо.

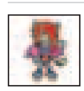
Сильные мира сего

Вместо всеобъемлющей Армии США в Full Spectrum Warrior: Ten Hammers фигурируют целых три подразделения: Американская Легкая Пехота, Американские Рейнджеры и Коалиционные Войска. Спецслужбы чередуются по сценарию, но особой разницы между ними нет, меняется только камуфляж и экипировка.

КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
Солдат научили воевать в зданиях и управлять различной техникой, появилась возможность делить отряды на пары, можно самому целиться от первого лица.



Минусы:
Устаревшая графика, «любоваться» пыльными улицами во второй раз неинтересно, отсутствует вразумительный сюжет, быстро устаешь от однообразия.



АНИМАЦИЯ СОЗДАВАЛАСЬ ПРИ УЧАСТИИ НАСТОЯЩИХ СОЛДАТ, ПОЭТОМУ ДВИГАЮТСЯ БОЙЦЫ БЕЗУПРЕЧНО.



УДАЧА СОПУТСТВУЕТ НЕ ВСЕГДА...



В НАШЕМ РАСПОРЯЖЕНИИ ДВЕ ГРУППЫ ПО ЧЕТЫРЕ ЧЕЛОВЕКА В КАЖДОЙ.

АЛЬТЕРНАТИВА

ХУЖЕ, ЧЕМ



Full Spectrum Warrior

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Terrorist Takedown



Пока продолжается «свинцовая буря», моджахеды не высовывают из укрытия даже носа

Пока продолжается «свинцовая буря», моджахеды не высовывают из укрытия даже носа, но как только автоматы замолкают, негодяи принимаются палить в ответ. Впрочем, стрелять они умели еще в первой части, сейчас же научились бегать! Если раньше вражеские бойцы защищали облюбованный «пятачок» до последней капли крови, то теперь они периодически меняют позиции и даже пытаются брать миротворцев в кольцо! В общем, тупо стрекотать из M16 без толку, нужны гранаты, благо, взрывчаткой бойцов не обделили.

Еще можно окружить недругов, в Full Spectrum Warrior: Ten Hammers группы разрешили делить на пары. Правда, огневая мощь спарки оставляет желать много лучшего, но иногда дробление отряда приходится весьма кстати.

БЕСЦЕЛЬНАЯ ВОЙНА

Вот только интерес к нововведениям пропадает примерно на середине игры. Бесконечные перебежки от здания к зданию утомляют, однообразие пейзажа действует на нервы, к тому же не хватает хорошего сценария. Смысл всех операций сводится к уничтожению абстрактного противника, а чем так провинились агрессоры, чем угрожают цивилизованному миру – непонятно. Игра тянет на добротное дополнение, но для звания полноценного продолжения она слабовата. ■

Кулак на кулак

Для сиквела разработчики предусмотрели целых два сетевых режима. Cooperative знаком нам по оригинальной Full Spectrum Warrior: первый игрок управляет группой «Альфа», второй – «Браво». А вот воевать друг против друга разрешили только в Full Spectrum Warrior: Ten Hammers. Разработчики отказались от абсурдной идеи стравить элитные отряды, вместо этого участники делятся на два лагеря: одни руководят спецназом, другие моджахедами. В первом случае действовать нужно почти так же, как в сюжетной кампании. Зато во втором приходится руководить каждым бойцом отдельно, ведь у экстремистов нет отрядов! Правда, мультиплеер все равно быстро приедается.







ВЗРЫВ ГРАНАТЫ НЕ ВЫШИБЕТ ДВЕРЬ, НО ТРУБЫ СО СТЕН ОБОРВЕТ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | **XBOX** | GBA | N-GAGE



Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru

ПЛАТФОРМА:	Xbox
ЖАНР:	FPS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
РАЗРАБОТЧИК:	Valve
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Xbox

ОНЛАЙН:
http://half-life2.com

Half-Life 2

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

Вторая сага о приключениях Гордона Фримена добралась до Xbox. Путь был долгим и трудным, но результат того стоил.

В свое время Half-Life 2 ждал едва ли не каждый играющий пользователь PC, независимо от возраста и жанровых предпочтений. Всем страшно хотелось узнать, чем обернутся пять лет разработки и превзойдет ли сиквел легендарную первую часть. Когда же игра появилась в магазинах, настал черед владельцев Xbox ждать своего маленького счастья – ведь именно для этой консоли в Valve клятвенно пообещали выпустить отдельную версию блокбастера. На выполнение обещания ушел без малого год.

С ДОБРЫМ УТРОМ, МИСТЕР ФРИМЕН!

Небольшое отступление для непосвященных. Если вы до сих пор знать не знали ни о какой Half-Life, ориентироваться в сюжете второй части будет сложновато. Сценаристы сочли излишними какие-либо вступления (Гордон просыпается на поезде, прибывающем в City 17); следовательно, новичкам большую часть времени придется лишь догадываться, что такое Black Mesa, чем именно славен их подопечный и почему у него так много знакомых и поклонников. Мы уж не говорим о загадочном G-Man, чье лицо в игре появляется одним из первых – однако все ли его узнают?

ЖИЗНЬ В ОККУПАЦИИ

Упомянутый City 17, где Фримену предстоит провести немало времени, – местечко, мягко говоря, малоприятное. Повсюду стоят автоматы с газировкой, но в остальном здесь царят мрак, запустение и нищета. Людей мало, зато на каждом углу торчат патрули злобных Combine, нынешних хозяев планеты Земля. Как нетрудно догадаться, появление в столь жизнерадостном месте главного героя недолго останется незамеченным: пули над его головой засвистят минуте на пятнадцатой. Причем в тот момент он будет совершенно беспомощен: драться кулаками Фримен не обучен, а свою первую монтировку (про пистолет уж и не говорим) еще только предстоит найти.
На всякий случай уточним: Half-Life 2 едва ли подойдет поклонникам прямолинейного экшна, хотя, конечно, стрелять придется много и часто. Просто одной стрельбой дело не ограничивается – игровой процесс собран из огромного числа самых разнообразных элементов. Тут вам и осторожное блуждание в потемках, и лихие побоища с отрядами Combine, и головоломки (подчас не самые тривиальные), и немного stealth-action в духе Splinter Cell. Повествование тоже не топчется на месте, скорее наоборот. Эпизоды следуют один за другим так стремительно, что порой не успеваешь следить за ходом событий. Только что Фримен беспомощно метался по многоквартирному дому в City 17, скрываясь от преследователей, а уже через какой-то час-полтора сбил вертолет на окраинах города. За относительно спокойным пребыванием в Black Mesa East тут же следует экскурсия в Рэвенхольм – жуткое местечко, заселенное зомби и тому подобной дрянью. Вернувшись оттуда, Фримен немедленно отправится выручать товарища в Nova Prospect, а потом... потом будет еще немало интересного – сами увидите.

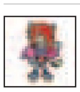
ЖЕРТВЫ ТЕРРОРА

Споры о том, может ли контроллер заменить мышь и клавиатуру, ведутся уже долгие годы. И, к сожалению, Half-Life 2 едва ли станет сильным аргументом в пользу консольного геймпада. Распределение действий стандартно: левая аналоговая рукоять отвечает за перемещение, правая – за наведение на цель, цифровая крестовина открывает доступ к различным видам оружия, прочие кнопки позволяют стрелять, бросать гранаты и взаимодействовать с объектами. В общем и целом, ничего

КНУТ И ПРЯНИК + -



Плюсы:
По-прежнему увлекательный и разнообразный игровой процесс, богатый выбор оружия, запоминающиеся персонажи и великолепная работа актеров.



Минусы:
Отсутствие многопользовательского режима, резко ухудшившаяся графика, длительные загрузки, не самое отзывчивое управление.

ВЕРДИКТ

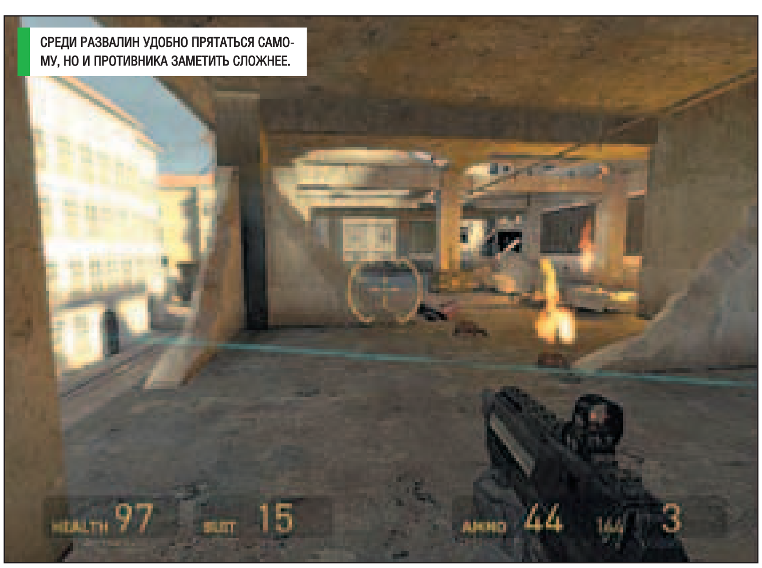
НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★★☆☆ **8.0**

Наше резюме:
Та же игра, что и год назад, но заметно пострадавшая из-за переноса на стремительно устаревающую домашнюю консоль. Хороший вариант для тех, кто не играет на PC.



Продолжение банкета

Хитрая Valve на июнь этого года назначила выход add-on к Half-Life 2 – Half-Life 2: Episode One, в котором история Фримена и его взаимоотношений с G-Man выйдет на новый виток (читайте в этом номере в разделе превью). Однако появится ли дополнение на Xbox, пока не ясно. Впрочем, шансы на это невелики – у Valve и других забот хватает.



СРЕДИ РАЗВАЛИН УДОБНО ПРЯТАТЬСЯ САМОМУ, НО И ПРОТИВНИКА ЗАМЕТИТЬ СЛОЖНЕЕ.



НЕКОТОРЫЕ ВИДЫ ОРУЖИЯ ПОЗВОЛЯТ ИГРОКУ ПРОЯВИТЬ ФАНТАЗИЮ – В ПОЛНОЙ МЕРЕ!



ВРЕМЯ ОТ ВРЕМЕНИ В ВАШЕ РАСПОРЯЖЕНИЕ ПОПАДАЮТ РАЗЛИЧНЫЕ ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА. ВКЛЮЧАЯ И ТЕ, КОТОРЫМ И НАЗВАНИЕ-ТО СХОДУ НЕ ПРИДУМАТЬ.

АЛЬТЕРНАТИВА

УВЛЕКАТЕЛЬНЕЕ, ЧЕМ


Doom 3

НЕ ТАК КРАСИВО, КАК


Far Cry Instincts





Эпизоды следуют один за другим так стремительно, что порой не успеваешь следить за ходом событий.

нового. Загвоздка в другом: Фримен не очень-то шустро отзывается на команды и испытывает явные трудности, когда требуется хорошенько прицелиться. Взаимодействие с предметами также не лишено шероховатостей – вещи то без видимых причин вываливаются из рук, то отлетают в сторону при попытке установить их в нужное положение. Понять, что же помешало Valve отладить управление должным образом, довольно трудно – Half-Life 2 далеко не первый шутер, переехавший с PC на Xbox, но ни в Doom 3, ни в Far Cry Instincts такого не было.

Кроме управления, смена платформы (вполне предсказуемо) отразилась на графике – она-то как раз и пострадала больше всего. Жертвовать пришлось буквально всем: некоторыми спецэффектами, детализацией моделей, качеством текстур и другими, менее значительными вещами. И даже после этого картинка то и дело заметно подтормаживает, стоит появиться на экране полудюжине противников одновременно. Тем не менее, назвать Half-Life 2 некрасивой даже в подобном «усеченном» варианте язык не поворачивается: немного найдется игр на Xbox, способных соперничать или превзойти творение Valve по части графики. Хотя, сознаемся честно, в голову приходит и другая мысль: быть может, стоило перенести проект не на устаревший Xbox, а на новехонький Xbox 360? И не пришлось бы чуть что хвататься за нож – наоборот, игру бы улучшили, довели до идеала. Как знать...

Куда больше повезло музыке и диалогам. Их, по счастью, трогать не стали – видимо, повода не было. Кстати, имейте в виду: герои Half-Life 2 разговаривают часто и много, практически не обращая внимания, слушают ли их. А слушать их бывает очень полезно – в решающий момент NPC и дорогу правильную укажут, и какой-нибудь другой жизненно важной информацией поделятся.

СПОКОЙНОЙ НОЧИ, МИСТЕР ФРИМЕН

Для шедевра, который ждали так долго, Half-Life 2 все-таки коротковата – путь от вступительных до финальных титров займет примерно 15-17 часов. Стимулы проходить одни и те же испытания дважды отсутствуют: уровни достаточно линейны, никакой альтернативной концовки не предусмотрено, да и нехватка многопользовательского режима дает о себе знать.

Но, если задуматься, это все ерунда по сравнению с потрясающей возможностью поучаствовать в спасении целого мира – мира до ужаса настоящего и невероятно притягательного.

Ваша история еще не закончена, мистер Фримен. А пока спите спокойно. Завтра рано вставать. ■


БОЛЬШАЯ ЧАСТЬ ОРУЖИЯ РАБОТАЕТ В ДВУХ РАЗЛИЧНЫХ РЕЖИМАХ.


ДАЛЕКО НЕ ВСЕ ПРОТИВНИКИ ОТЛИЧАЮТСЯ УМОМ И СООБРАЗИТЕЛЬНОСТЬЮ – МНОГИЕ ПРОСТО ИДУТ НАПРОЛОМ.



Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru



ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
ЖАНР:	action/adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	SCEE
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	Sony Cambridge Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

ОНЛАЙН:
http://www.2kgames.com/24

24: The Game

Захват заложников, покушение на вице-президента, нападение на штаб-квартиру спецслужб... Не многовато ли для одного дня?

В отличие от полнометражных фильмов, телесериалы редко становятся объектом внимания со стороны разработчиков компьютерных игр. Еще реже подобное внимание оборачивается чем-то действительно интересным для нас с вами: проекты «по мотивам» обычно не могут похвастаться ни оригинальностью идей, ни качественным игровым процессом. Тем не менее, негативный опыт предшественников не помешал Sony Cambridge Studio (среди прочего ответственной за Primal и «Охотника на призраков») анонсировать 24: The Game. Да еще и наобещать с три короба.

ЧТО МОЖНО УСПЕТЬ ЗА 24 ЧАСА?

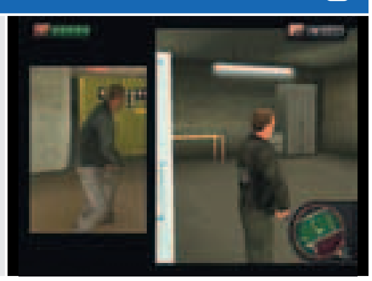
Во-первых, обещали интересный сюжет. И действительно – история 24: The Game, даром что рассказывает лишь об одном дне из жизни агентов отряда по борьбе с террористами, богата на события. Наряду с шикарной озвучкой и симпатичной (хотя и несколько блеклой) графикой, ее можно считать главным достоинством игры.

Кроме того, разработчики не скупились на похвалы в адрес игрового процесса. И здесь уже начинаются сложности. Больше всего злоключения Джека Бауэра и его товарищей напоминают последние серии Syphon Filter и The Getaway. Тот же вид от третьего лица, сочетание (примерно в равных пропорциях) stealth-элементов и прямолинейного экшна, сходный арсенал приемов и набор оружия, вроде пистолетов с глушителем, автоматов и снайперских винтовок. Беда лишь в том, что авторам 24: The Game пришлось, так или иначе, придерживаться правил первоисточника и жестко ограничивать любые действия игрока во времени. В итоге миссии – интересные и разнообразные на словах – получились коротким, откровенно скомканными и подчас слишком простыми. Кажется, разработчики сознательно убирали с вашей дороги все возможные пре-



Когда двоится в глазах

Время от времени экран в 24: The Game делится на части, позволяя нам следить за одним и тем же событием глазами двух и более персонажей, либо наблюдать за развитием параллельных сюжетных линий. Правда, попутно нас практически полностью лишают возможности контролировать действия активного персонажа.



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★☆☆☆ **7.0**

Наше резюме:
Очередной пример игры, в которую в короткий срок попытались запихнуть сразу много хороших задумок. Результат далек от идеала.

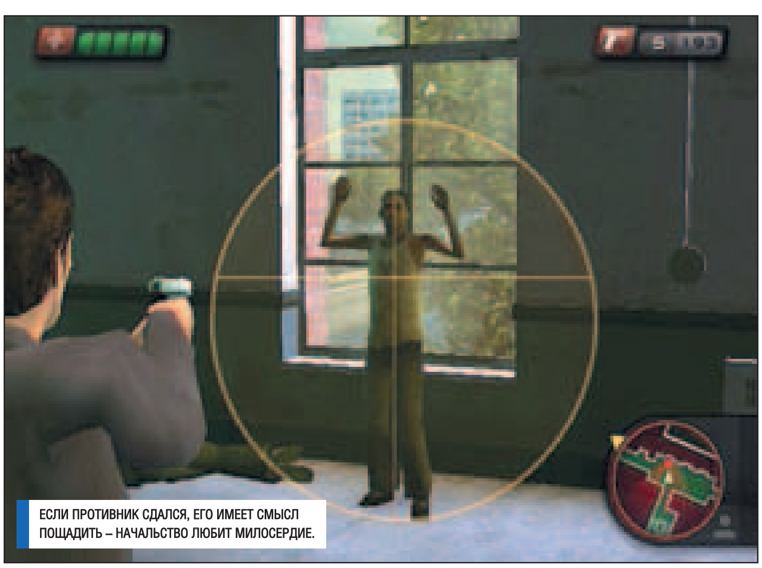
Злодеев не уважили

Хотя создатели игры, как могли, старались следовать духу сериала, некоторые поклонники «24» все же остались недовольны. Главным образом – тем, что в 24: The Game отрицательных персонажей задвинули на второй план и не дали как следует развернуться, тогда как в сериале они частенько оказывались в центре зрительского внимания.

КНУТ И ПРЯНИК + -

Плюсы:
Великолепная работа актеров, интересный сюжет, неплохая графика, три главных персонажа и большое разнообразие игровых ситуаций.

Минусы:
Ни один элемент игрового процесса не доведен до ума. Слишком короткие миссии, неотзывчивое управление, кошмарная работа камеры.


ЕСЛИ ПРОТИВНИК СДАЛСЯ, ЕГО ИМЕЕТ СМЫСЛ ПОЩАДИТЬ – НАЧАЛЬСТВО ЛЮБИТ МИЛОСЕРДИЕ.



КОГДА МАШИНА ЕДВА СЛУШАЕТСЯ УПРАВЛЕНИЯ, ПОГОНЯ ПРЕВРАЩАЕТСЯ В СУЩУЮ ПЫТКУ.


КАКОЙ БОЕВИК СЕГОДНЯ ОБХОДИТСЯ БЕЗ СНАЙПЕРСКОЙ ДУЭЛИ?


ЕСЛИ НУЖНО АККУРАТНО ПРИЦЕЛИТЬСЯ – ВОСПОЛЬЗУЙТЕСЬ СПЕЦИАЛЬНЫМ AIM-РЕЖИМОМ.

Основное действие то и дело прерывается мини-играми, вроде почти традиционных для жанра погонь на автомобилях, обезвреживания бомб и допроса пленных.

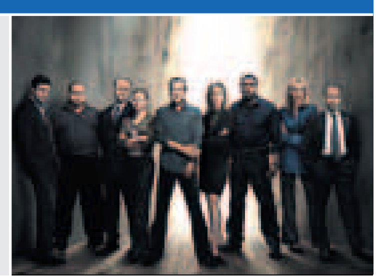
пятствия, чтобы, не дай Бог, не задержать на пути к заслуженной победе. А заодно сделали противников совершеннейшими «овощами», которые сами лезут под пули.
Основное действие то и дело прерывается мини-играми, вроде почти традиционных для жанра погонь на автомобилях, обезвреживания бомб и допроса пленных. Однако, как и все хорошее, эти «передышки» имеют обыкновение быстро заканчиваться – едва ли вы успеете как следует освоиться с навыками сапера или автогонщика. Управление, теоретически, не вызывало бы никаких нареканий, будь оно более отзывчивым. На практике же техника и персонажи слушаются команд неохотно, будто делая вам большое одолжение, что особенно хорошо заметно во время многочисленных перестрелок – то есть именно тогда, когда скорость реакции становится решающим фактором. О камере говорить вообще не хочется: из-за нее порой становится невозможно играть. Впрочем, в уже упомянутом «Охотнике на призраков» наблюдались те же проблемы – похоже, Cambridge Studio просто не желает изменять традициям.

И ДЕНЬ ТЯЖЕЛЫЙ КЛОНИТСЯ К КОНЦУ…

24: The Game в каком-то смысле уникальна. Так или иначе, ее создатели умудрились выполнить практически все данные ранее обещания. Но загвоздка как раз и заключается в том, что игре это не слишком-то помогло. Перед нами всего-навсего высокобюджетный (чего не отнимешь, того не отнимешь), но совершенно посредственный боевик, который запомнится и почти наверняка понравится лишь ярым поклонникам оригинального сериала. Остальные, вероятнее всего, забудут очередное творение Cambridge Studio, едва выключив консоль и положив диск с игрой в коробку. Что ж, Джеку Бауэру отдых не повредит. Последние 24 часа дались ему нелегко. ■

Кто такой Джек Бауэр?

Сериал «24» (в России известен как «24 часа») стартовал в 2001 году и почти сразу привлек внимание зрителей не только сюжетом, но и оригинальным форматом. Каждый сезон посвящается одному дню из жизни главного героя, Джека Бауэра, причем экранное время более-менее точно совпадает со временем реальным. Так как Бауэр – сотрудник отряда по борьбе с терроризмом (точнее, вымышленного подразделения под названием CTU), то основные события всех сезонов развиваются вокруг попытки очередного злодея сотворить нечто в высшей степени противозаконное. Например, организовать крупную диверсию на нефтеперерабатывающем заводе или убить президента.



АЛЬТЕРНАТИВА

НЕ ПОХОЖЕ НА


Fahrenheit

ХУЖЕ, ЧЕМ


Metal Gear Solid 3: Snake Eater


ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ НА РАДАР В НИЖНЕМ ПРАВОМ УГЛУ. ОН НЕ РАЗ ПОМОЖЕТ ВАМ В ТРУДНУЮ МИНУТУ.


ДАЖЕ ПОД ОТКРЫТЫМ НЕБОМ КАЖЕТСЯ, БУДТО ВЫ ХОДИТЕ ПО УЗКИМ ТЕСНЫМ КОРИДОРАМ.

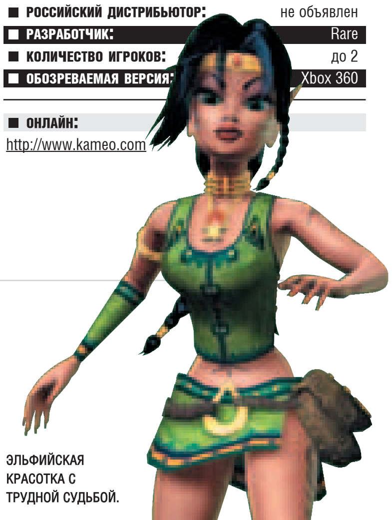
PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | **XBOX360** | GBA | N-GAGE

Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru

Kameo: Elements of Power

ПЛАТФОРМА:	Xbox 360
ЖАНР:	action/adventure/RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Microsoft
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:	Rare
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Xbox 360

ОНЛАЙН:
http://www.kameo.com



ЭЛЬФИЙСКАЯ КРАСОТКА С ТРУДНОЙ СУДЬБОЙ.

Kameo: Elements of Power еще раз доказывает – долгие годы разработки далеко не всегда идут игре на пользу.

В последнем поколении консолей знаменитая Rare не слишком часто радовала нас своим творчеством, ограничившись выпуском практически никому не известной Grabbed by the Ghoulies и римейка Conker. Однако к премьере Xbox 360 английские разработчики неожиданно собрались с силами и разродились сразу двумя проектами. Один из них – многострадальная Kameo: Elements of Power.

ДЕСЯТЬ ЗА ОДНОГО

Не будем мучить вас историями о частых переездах Kameo с платформы на платформу – лучше сходу попробуем разобраться, чем они обернулись для самой игры. На сюжет можно не обращать внимания – ничего путного, кроме байки о добрых эльфах и злых троллях, сценаристы не сподобились придумать. Посему займемся вещами поинтереснее – например, персонажами, тем более что именно они и помогают игре выделиться на фоне собратьев по жанру. Главных героев насчитывается аж 11 штук: сама Камео и десять Elemental Warriors (назовем их просто – Воины), которых еще предстоит искать. Главная героиня – в сущности, создание довольно бесполезное и талантами обделенное. Силенок у эльфийки хватает лишь на некое подобие полета (даже крылышки на спине имеются!), да вялые тычки ногами. Воины – другое дело. Каждый из них претендует на звание специалиста в своей области, вместе же они практически несокрушимы. Скажем, злобный сорняк Pummel Weed легко составит конкуренцию Майку Тайсону; дракон Ash готов поджечь что (или кого) угодно; осьминогоподобный Deep Blue поливает противников мощными струями, а под водой еще и стреляет ракетами; лохматая горилла Chilla умеет карабкаться по отвесным стенам и швыряется здоровенными сосульками. Остальные участники ансамбля тоже способны постоять за себя и свою хозяйку – ведь они заменяют Камео и оружие, и броню. Найденные Воины «живут» в волшебной книге, Wotnot. Кроме них, там обитает дух колдуна Ortho – он регулярно напоминает о себе язвительными замечаниями и помогает советами (они, как правило, очень полезны). За быстрое переключение между Камео и ее защитниками отвечают кнопки **A**, **B**, **X** и **Y**. Из-за этого одновременно под рукой можно держать не больше трех Воинов, тасуя команду по мере необходимости. Решение не очень удобное, к тому же оно вдруг самым негативным образом отразилось на управлении. Так как основные кнопки оказались заняты, специальные умения ваших подопечных «повесили» на триггеры (шифты) **LT** и **RT**. Кому-то это совсем не повредило, но в ряде случаев обернулось настоящей катастрофой. Больше всех пострадал Deep Blue, играть за которого – сущая пытка. Не верите? Тогда не поленитесь заглянуть в гости к одному из боссов, гигантскому отроку кальмара и электрического ската, он подтвердит. Кстати, напакостить готова и камера, обожающая резко менять положение в самые неподходящие моменты. Авторы Kameo: Elements of Power, очевидно, сочли подобные недостатки малозначительными. И напрасно: именно они отобьют у многих желание пройти игру до конца.

ПУТЬ НАСТОЯЩЕГО ЭЛЬФА

Мир, где вам придется путешествовать, невелик, но сказочно красив и разнообразен. Здесь и цветущие лужайки Заколдованного Королевства, и мрачные пещеры, и заснеженные окрестности Snow Top Village. Благодаря усилиям художников и программистов, в Kameo нашлось место для тысячи приятных глазу мелочей: от сотен светлячков в развалинах старого храма до затейливых узоров

Где искать Воинов?

После первой стычки с Торном, царем троллей, Камео потеряет всех Воинов и позднее будет вынуждена заняться их поисками. Некоторых Воинов припрятали родичи главной героини, другие же попали в лапы чудовищных Темных Троллей – злобных монстров из параллельного измерения. И рано или поздно вам придется с ними сразиться!



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: ★★★★★★★☆☆☆ **7.0**

Наше резюме:
Одна из самых неоднозначных игр для Xbox 360 – красочная, увлекательная, но серьезно подпорченная – то там, то здесь.

АЛЬТЕРНАТИВА

НЕ ПОХОЖЕ НА



The Elder Scrolls IV: Oblivion

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



ждать следующую игру от Rare

КНУТ И ПРЯНИК + -

Плюсы:
Яркий, притягательный мир, больше десятка уникальных персонажей, отличная графика, великолепное музыкальное сопровождение.

Минусы:
Крайне неудобное управление и спорная работа камеры, постоянно повторяющиеся головоломки, игра коротковата.

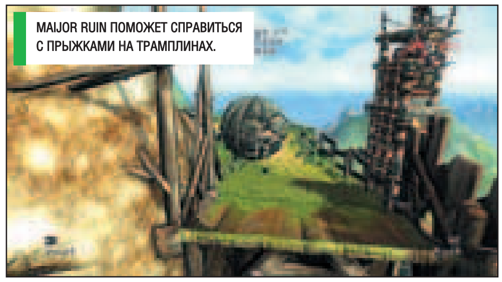


НЕ ОБРАЩАЙТЕ ВНИМАНИЕ НА ТРОЛЛЯ, ЛУЧШЕ ВЗГЛЯНИТЕ В ПРАВЫЙ ВЕРХНИЙ УГОЛ – КРАСОЧНЫЕ ИКОНКИ НАГЛЯДНО ДЕМОНСТРИРУЮТ, КТО ИЗ ГЕРОЕВ К КАКОЙ КНОПКЕ «ПРИВЯЗАН».



ЛОРД ДРОК – САМОЕ ВПЕЧАТЛЯЮЩЕЕ ТЕХНОЛОГИЧЕСКОЕ ДОСТИЖЕНИЕ ТРОЛЛЕЙ. И ПО СОВМЕСТИТЕЛЬСТВУ – ЧЕТВЕРТЫЙ БОСС.


ДРАКОН ASH – ГЛАВНЫЙ СПЕЦИАЛИСТ ПО ФАКЕЛАМ.


MAIJOR RUIN ПОМОЖЕТ СПРАВИТЬСЯ С ПРЫЖКАМИ НА ТРАМПЛИНАХ.


CHILLA – ЕДИНСТВЕННЫЙ, КТО УМЕЕТ ЛАЗАТЬ ПО СТЕНАМ.


НЕДАВНО К KAMEO ВЫПУСТИЛИ БЕСПЛАТНОЕ ОБНОВЛЕНИЕ, КОТОРОЕ ПОЗВОЛЯЕТ ИГРАТЬ «ВМНОГЕРОМ» ПРИ ПОМОЩИ SYSTEM LINK И ДАЖЕ ЧЕРЕЗ XBOX LIVE.

Не жалейте денег и клубнички!

С помощью Wotnot и некоторого количества гигантской клубники любого Воина можно обучить новым приемам – главное, найти достаточно ягод для «прокачки». Ну а собираемое по пути золото не зазорно потратить в окрестных магазинах на медикаменты, волшебные эликсиры и кое-какие приятные мелочи.

на доспехах эльфов-стражников. Островки цивилизации отделены друг от друга обширными равнинами Badlands. Там, под великолепную оркестровую музыку, ведут безостановочное сражение армии эльфов и троллей. Участие в масштабных битвах (война на дворе!), за исключением нескольких «специальных» эпизодов, необязательно: сидя верхом на лошади, Камео легко прорывается сквозь толпы бойцов, опрокидывая и своих, и чужих.

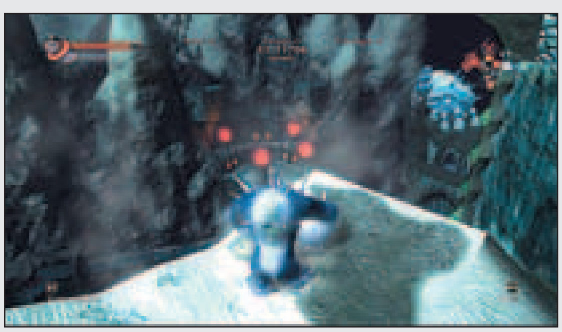
Определенная свобода действий существует и в населенных пунктах: некоторые жители не прочь обратиться к вам за помощью, но в то же время никто не заставляет вас браться за исполнение их просьб. На повестке дня стоят иные, действительно важные задания – собрать Воинов, спасти родню Камео и, наконец, разделаться со злодеями, повинными в бедах эльфийского народа.

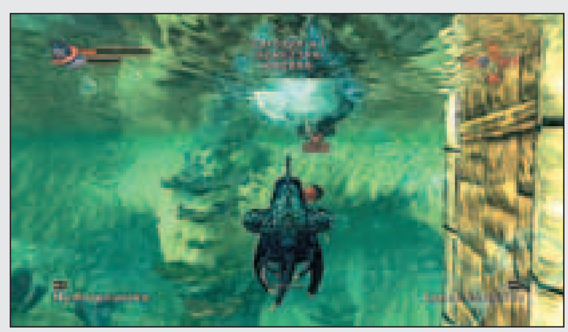
ПРИСЯЖНЫЕ В ЗАМЕШАТЕЛЬСТВЕ

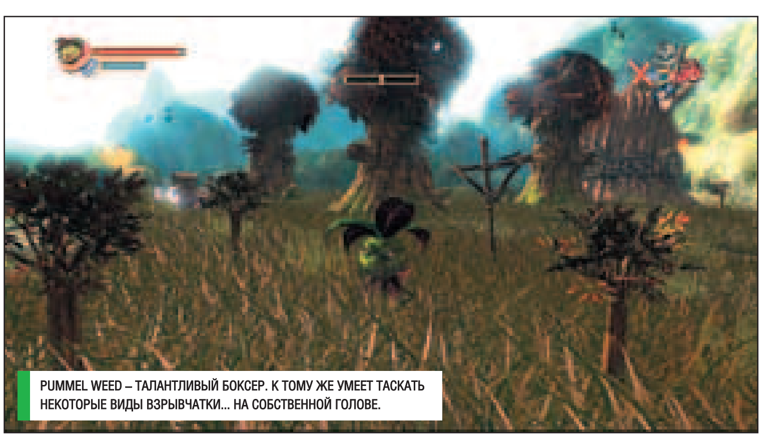
Честно говоря, Kameo поставила нас в тупик. Если судить творение англичан объективно, получаются те самые семь баллов в графе «Оценка». А то и меньше. С другой стороны, игра вышла на удивление красивой и обаятельной, и лепить на нее ярлык «симпатичной поделки на пару вечеров» просто-напросто совесть не позволяет. Поэтому решайте сами. Готовы смириться с кривым управлением и прочими недочетами? Тогда, безусловно, Kameo достойна вашего внимания. Ищете нечто, близкое к идеалу? Держитесь от эльфийских чар подальше – сбережете нервы и сэкономите деньги. ■

Мы этого ждали. Мы все же надеялись...

Разработчиков трудно обвинить в отсутствии опыта, но с разнообразными головоломками у Rare никогда не ладилось. Вот и в Kameo мы на протяжении целых уровней решаем одни и те же задачки. Например, зажигаем факелы, бросаем булыжники в статуи или подкладываем под дверь взрывчатку растительного происхождения.






PUMMEL WEED – ТАЛАНТЛИВЫЙ БОКСЕР. К ТОМУ ЖЕ УМЕЕТ ТАСКАТЬ НЕКОТОРЫЕ ВИДЫ ВЗРЫВЧАТКИ... НА СОБСТВЕННОЙ ГОЛОВЕ.


НЕСМОТРЯ НА ВСЕ ВОСХИТИТЕЛЬНЫЕ КАЧЕСТВА, НИ ОДИН ВОИН КАМЕО НЕ ЯВЛЯЕТСЯ УНИВЕРСАЛЬНЫМ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | PSP

Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

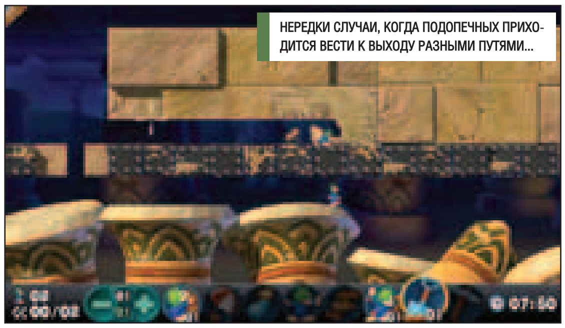
ПЛАТФОРМА:	PlayStation Portable
ЖАНР:	action/puzzle
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	SCEE
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК:	Team 17
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation Portable

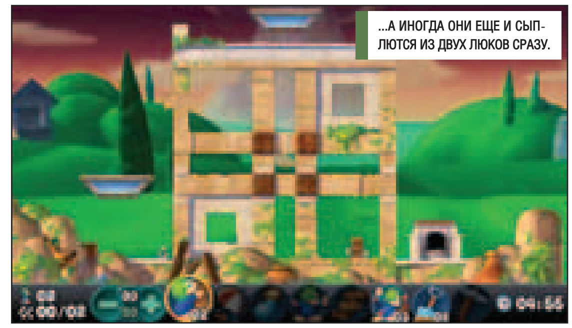
ОНЛАЙН:
http://www.yourpsp.com/lemmings

Lemmings

Что делают зомби, когда поблизости нет свежих мозгов? Тайна псевдогрызунов раскрыта!

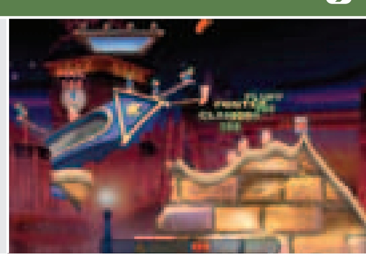
Легенда о тяге леммингов к массовым самоубийствам порождена неверным толкованием событий. На самом деле лемминги неплохо плавают, и падения с обрывов в речку с летальным исходом – лишь следствие усталости во время длительных миграций. Герои древнего игрового сериала Lemmings должны были тоже изрядно утомиться, почти полтора десятка лет маршируя по бесконечной череде уровней к недостижимой цели. Немудрено, что они так и норовят сверзиться с обрыва или заняться нырянием в стиле «му-му». Но мне кажется, что дело тут не в усталости. 15 лет нас водили за нос, но теперь настала пора сказать правду: герои Lemmings – никакие не лемминги, а зомби. Присмотритесь внимательнее: на пушистых грызунов они похожи мало. Скорее, на человечков, облаченных в... самые настоящие саваны! А зеленая масса, заменяющая волосы, – или распухшие мозги, или травяная поросль. Разбуженные некромантом (это вы, дорогой игрок), они бесцельно, бездумно и безостановочно блуждают по подземельям, пока вы не укажете им, что надо делать. Вариантов довольно много: мертвецы могут рыть землю в разных направлениях, перекрывать дорогу своим собратьям, взрываться (настоящие лемминги без микроволновки на такое точно не способны!) и даже строить мосты. Кроме того, вы можете научить их заползать вверх по вертикальным стенам и падать с большой высоты, не разбиваясь. Загвоздка в том, что заклинания требуют ингредиентов, поэтому каждую «профессию» можно использовать лишь ограниченное число раз. Еще более усложняет игру дефицит времени на прохождение, по истечении которого псевдогрызуны, видимо, просто разлагаются. Действие происходит в подземных пещерах, египетских гробницах и канализационных лабиринтах, а то и в аду – в общем, в традиционных ареалах обитания покойников. Цель каждой миссии – довести до выхода наибольшее количество писклявых умертвий. От вас потребуются быстрая реакция, точный расчет и умение предсказывать результаты своих действий. Этим Lemmings приятно отличается от десятков боевиков, где герои уничтожают мертвецов, соревнуясь с ними в тупости. Заметим, что Sony и Team 17, несомненно, использовали методы некромантов, перенося игру на PSP. Несмотря на слегка обновленный облик героев, ведут они себя точно так же, как и в 1991 году, а 120 карт оригинала скопированы практически без изменений. К ним добавились 36 свежих миссий, а также весьма мощный редактор, предоставляющий начинающим заводчикам зомби неограниченное пространство для экспериментов. Но учтите – эта игра вполне способна поглотить ваши мозги! ■


НЕРЕДКИ СЛУЧАИ, КОГДА ПОДОПЕЧНЫХ ПРИХОДИТСЯ ВЕСТИ К ВЫХОДУ РАЗНЫМИ ПУТЯМИ...


...А ИНОГДА ОНИ ЕЩЕ И СЫПЛЮТСЯ ИЗ ДВУХ ЛЮКОВ СРАЗУ.

Могу копать, могу не копать!

Оригинальную Lemmings создала компания DMA Design, ныне известная под названием Rockstar North. Римейк для PSP был поручен Team 17, разработчикам сериала Worms. Действительно, червяки и мертвяки не только рифмуются, но и разделяют любовь к рытью в земле.





ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: 8.5

★★★★★★★★☆☆

Наше резюме:
Рекомендуется любителям головоломок, не боящимся задач на время, а также начинающим гейм-дизайнерам.

АЛЬТЕРНАТИВА

НЕ СТОЛЬ ОРИГИНАЛЬНО, КАК


Loco Roco

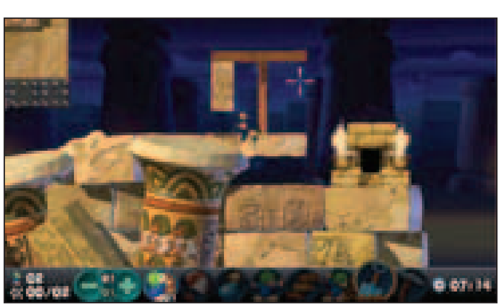
МАЛО ПОХОЖЕ НА

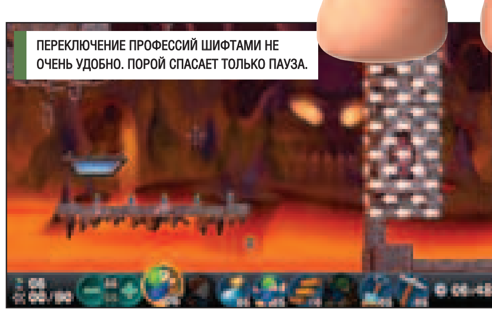

Archer Maclean's Mercury

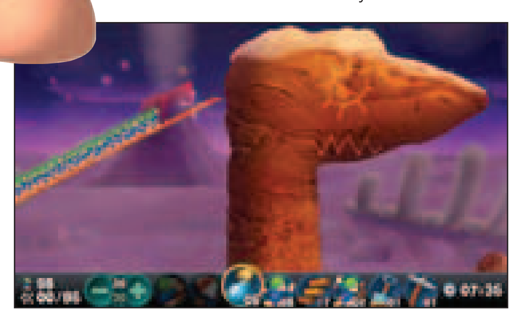
КНУТ И ПРЯНИК + -

Плюсы:
Игра проста в освоении. В ней есть множество разнообразных миссий и редактор уровней. Возможность обмена готовыми наборами миссий по Wi-Fi.

Минусы:
Неоптимизированный интерфейс. Не помешала бы возможность сохранять прохождения уровней. Скудная детализация персонажей.




ПЕРЕКЛЮЧЕНИЕ ПРОФЕССИЙ ШИФТАМИ НЕ ОЧЕНЬ УДОБНО. ПОРОЙ СПАСАЕТ ТОЛЬКО ПАУЗА.



Попробуйте подписаться в редакции, позвоните нам.

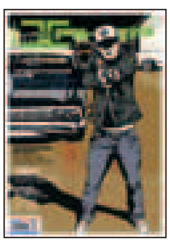
(это удобнее, чем принято думать :)



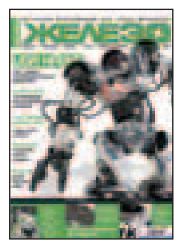
SYNC



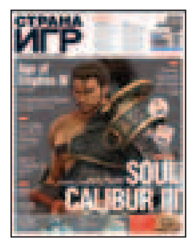
Лучшие цифро-вые камеры


Хакер


Хакер Спец



Железо



Страна Игр



PC Игры


Мобильные компьютеры



Maxi Tuning

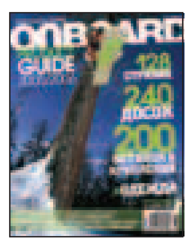

Total DVD



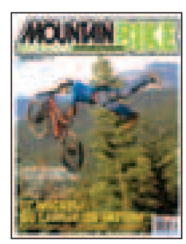
DVD Эксперт



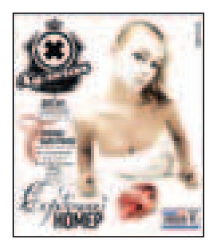
Total Football

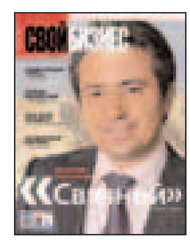


Onboard



Mountain Bike Action


Хулиган



Свой бизнес

- Для подписчиков в Москве курьерская доставка **БЕСПЛАТНО** в день выхода журнала
- Дешевле, чем в розницу
- Гарантия доставки и замены в случае потери
- Специальные предложения для подписчиков
- Первый номер подписки высылается по звонку вместе с заполненной квитанцией для оплаты

8-495-780-88-29 (для Москвы)
8-800-200-3-999 (для России)
ВСЕ ЗВОНКИ БЕСПЛАТНЫЕ

Мы работаем с 9 до 18 по рабочим дням

(game)land



Испанские зарисовки

В первых числах мая двое российских журналистов были приглашены в Валенсию (Испания) на грандиозную премьеру мотосимулятора от создателей Gran Turismo!

Если быть более точным, то игровой журналист бы вообще один. Пока мои коллеги собирались на E3, я решил приобщиться к мотоспорту. Да и когда еще выпадет шанс побывать на реальном гоночном треке мирового уровня! Узкая и извилистая трасса в Валенсии была открыта 19 сентября 1999 года. На ней проводятся различные мотогонки, включая заезды высшего разряда Superbikes и MotoGP. Заглядывают сюда и пилоты «королевских гонок», но только для тестовых заездов, хотя мэрия Валенсии вовсю старается заманить «Формулу 1» к себе на постоянной основе. Выбор места пресс-конференции было сделан неслучайно. Как вы знаете из нашего обзора, это единственная уникальная трасса игры, все остальные целиком взяты из Gran Turismo. И желание предоставить возможность журналистам сравнить виртуальный вариант с реальным было велико. Тем более, что качество переноса выше всяких похвал, в чем вы можете убедиться, посмотрев подборку иллюстраций на врезке в нижней части разворота. Четыре пары картинок, где слева представлен игровой скрин, а слева – реальная фотография, говорят сами за себя.



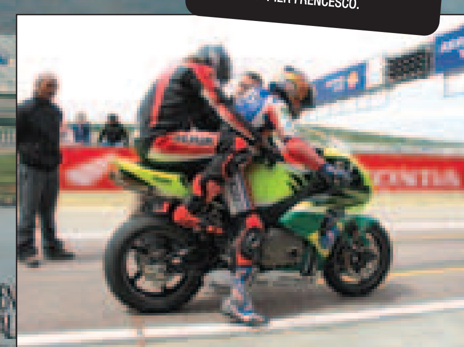
СЕРО-КРАСНЫЙ КОСТЮМ НАНО ИЗОБИЛУЕТ СИМВОЛИКОЙ PLAYSTATION И TOURIST TROPHY. ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ НА ГОРБ-ОБТЕКАТЕЛЬ.

НАНО ЛЮБЕЗНО РАСПИСАЛСЯ НА ПРЕСС-ВЕРСИИ ИГРЫ, КОТОРУЮ МЫ РАЗЫГРАЕМ В ОДНОМ ИЗ БЛИЖАЙШИХ НОМЕРОВ.



ФОТО НА ПАМЯТЬ. ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР РОССИЙСКОГО ИГРОВОГО ЖУРНАЛА И СОЗДАТЕЛЬ ЛУЧШЕГО МОТОСИМУЛЯТОРА ДЛЯ PS2.

ВОТ ТАК ПРОХОДИЛИ ТЕСТЫ ТРЕКА НЕМНОГИМИ СЧАСТЛИВЧИКАМИ. ПОСЛЕДНИЕ НАСТАВЛЕНИЯ ДАЕТ БЫЛАЯ ЗВЕЗДА «СУПЕРБАЙКА» PIER FRENCESCO.





ПЕРВОЕ ЗНАКОМСТВО С ЕВРОПЕЙСКОЙ ВЕРСИЕЙ TOURIST TROPHY – САМЫМ ПОЛНОЦЕННЫМ ВАРИАНТОМ ИГРЫ, ПО ЗАЯВЛЕНИЯМ РАЗРАБОТЧИКОВ.



ОКОЛО ПОЛУЧАСА ПОНАДОБИЛОСЬ ГЛАВЕ ПРОЕКТА ТАКАМАСЕ СИТИСАВЕ (СЛЕВА), ЧТОБЫ РАССКАЗАТЬ ЖУРНАЛИСТАМ О СВОЕМ ТВОРЕНИИ.

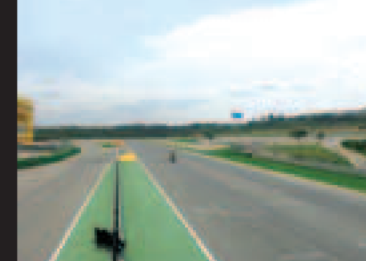






НА ЭТОЙ ВРЕЗКЕ МЫ ПОПЫТАЛИСЬ ПЕРЕДАТЬ ВАМ КАЧЕСТВО ВОСОЗДАНИЯ ТРАСС ВНУТРИ ИГРЫ. Я СДЕЛАЛ НЕСКОЛЬКО ФОТОГРАФИЙ С ТРАССЫ В ВАЛЕНСИИ, А ПОТОМ ВМЕСТЕ С ВОРОНОМ МЫ ПОПЫТАЛИСЬ В «ФОТОМОДЕ» СДЕЛАТЬ НЕЧТО ПОХОЖЕЕ.





МНЕ КАЖЕТСЯ, ЧТО ПОЛУЧИЛОСЬ ВЕСЬМА НЕПЛОХО. ПО КРАЙНЕЙ МЕРЕ ТЕПЕРЬ ВЫ ТОЧНО ПРЕДСТАВЛЯЕТЕ ОБЪЕМ ПРОДЕЛАННОЙ РАЗРАБОТЧИКАМИ РАБОТЫ. ПЕРЕД ВАМИ ФИНИШНАЯ ПРЯМАЯ С ВИДНЕЮЩИМСЯ СЛЕВА КОРПУСОМ СТОЛОВОЙ.

Само же мероприятие проходило в несколько этапов. В первый день с симулятором знакомили игровых журналистов, на второй трассу оккупировали представители так называемой специализированной прессы (а я-то думал, что специалисты – это мы), то есть всяких авто/мото-журналов. Дни были распланированы аналогично. Сначала шла презентация проекта его руководителем Такамасой Ситисавой, который после нескольких попыток полностью представиться глупым гайдзинам попросил называть его просто Нано. Если свести это выступление к нескольким предложениям, опустив банальное описание игровых моментов, то в основном Нано хотел донести до собравшихся, что, в отличие от автогонок, в мотоспорте связь между байком и гонщиком очень велика. Пилот не менее важен, чем двухколесная машина, они являются единым целым. Именно поэтому в игре столько внимания уделено анимации пилота и настройкам стиля вождения, которые реально влияют на результаты заезда. Нано сам не прочь проехать кружок-другой (что он нам и продемонстрировал), поэтому для него все это не пустые слова. С этим связаны и изменения в «Фотомоде». Теперь это режим не про стоящие на месте блестящие машинки на красивых фонах, кадры снимаются во время реального заезда. По мнению разработчиков, ничего круче этого быть не может.

Затем часть журналистов отправлялась на трек, садилась на скутеры, и под предводительством про-гонщика Пьера «Франки» Франциско катила знакомиться с особенностями поворотов. Кстати, мы записали его комментарии на диктофон, и если нам удастся их расшифровать, в следующем номере вы получите профессиональные советы по прохождению «Валенсии». Другая группа удалялась тестировать игру. А оставшимся представителям одной страны выделялось некоторое время для личного общения с Такамасой-саном. К сожалению, России досталось лишь 10 минут, поэтому мы успели получить ответы лишь на небольшую часть специально заготовленных каверзных вопросов. Например, нам удалось узнать, что европейская версия – самая полная из трех существующих. В ней на 9 мотоциклов больше, чем в оригинальной японской, доработана физика, добавлено несколько новых типов униформы и целая куча мелодий. А вот четко ответить, почему в игре нет специальных трасс для мотоциклов эндуро-класса, Нано почему-то

Автор:
Михаил Разумкин
razum@gameland.ru



не смог. Улыбался, смущался и заявил, что Сузука для них вполне подойдет. А вот как осуществлялся подбор основной массы моделей: байк должен быть спортивным, не позднее 1980 года выпуска, а объем его двигателя – варьироваться от 600 до 1000 кубиков. Никакого специального аксессуара на манер официального «туризмовского» руля Logitech Driving Force не планируется – уж больно специфична игра. Не ответил он и на прямой вопрос о степени «симуляторности» проекта в процентах. Что ж, при следующей встрече непременно выпытаем у Нано все секреты! ■

В отличие от автогонок, в мотоспорте связь между байком и гонщиком очень велика.



НАЗВАТЬ ЭТО СПОРТИВНЫМ КОСТЮМОМ ЯЗЫК НЕ ПОВОРАЧИВАЕТСЯ – НАСТОЯЩИЙ РЫЦАРСКИЙ ДОСПЕХ. ОЩУЩАЕШЬ СЕБЯ КАКИМ-ТО ТЕРМИНАТОРОМ.



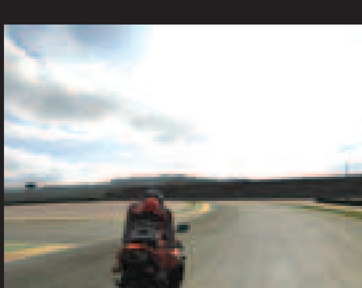
ПРЕДПОЛАГАЛОСЬ, ЧТО МЕРОПРИЯТИЕ ПОСЕТИТ СОЗДАТЕЛЬ GRAN TURISMO КАДЗУНОРИ ЯМАУТИ. НО, ВИДИМО, ОН РАБОТАЛ НАД ВЕРСИЕЙ ИГРЫ ДЛЯ E3 И ПРИЕХАТЬ НЕ СМОГ. СПЕЦИАЛЬНО ВЗЯТЫЕ БОКСЫ ОТ GT4 ОСТАЛИСЬ БЕЗ АВТОГРАФОВ.

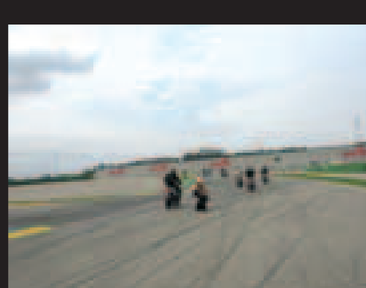
О ЧЕМ СЕЙЧАС ДУМАЕТ СОЗДАТЕЛЬ TOURIST TROPHY МЫ ВРЯД ЛИ СМОЖЕМ ДОГАДАТЬСЯ. МОЖЕТ БЫТЬ О НЕДОДЕЛКАХ ПРОЕКТА, А МОЖЕТ ВСПОМИНАЕТ СВОЮ РУССКУЮ ДЕВУШКУ...



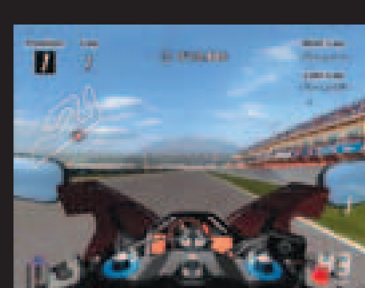
ТАКАМАСА «НАНО» СИТИКАВА В ПОЛНОМ БОЕВОМ ОБЛАЧЕНИИ. ИМЕННО ЭТОТ КОСТЮМ И МОТОЦИКЛ ВЫ ВИДИТЕ НА ВСТУПИТЕЛЬНОМ РОЛИКЕ К ИГРЕ.

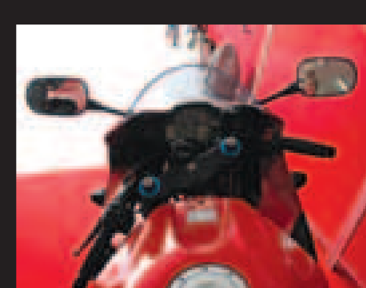






А ЭТО ПОСЛЕДНЯЯ ПЕТЛЯ ПЕРЕД ВЫХОДОМ НА ФИНИШНУЮ ПРЯМУЮ. ЕСЛИ БЫ В ИГРЕ МОЖНО БЫЛО УПРАВЛЯТЬ СОЛНЦЕМ, ТО СХОДСТВА БЫЛО БЫ БОЛЬШЕ. ХОТЯ И ТАК НЕ СРАЗУ ПОЙМЕШЬ, ГДЕ ЗДЕСЬ ФОТОГРАФИЯ, А ГДЕ – ИГРОВОЙ СКРИНШОТ.





НАПОСЛЕДОК Я РЕШИЛ ЗАПЕЧАТЛЕТЬ ПРИБОРНУЮ ПАНЕЛЬ HONDA CBR600RR. И ПУСТЬ РАКУРС КАМЕРЫ ВЗЯТ НЕ СОВСЕМ ВЕРНО, НАЙТИ ХОТЯ БЫ ПАРУ ОТЛИЧИЙ ВЕСЬМА СЛОЖНО. А КТО ЭТО ТАМ МАЯЧИТ В ЗЕРКАЛЕ ЗАДНЕГО ВИДА?

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



Редакция благодарит за помощь компанию Shinin Group
http://www.shininco.ru

GuitarFreaks

Американская компания RedOctane пару месяцев назад отправила в магазины Guitar Hero для PS2. В комплекте с диском продается (и как продается! расходится, как горячие пирожки в базарный день) специальный контроллер в форме гитары. Однако мало кто знает, что симуляторы гитаристов придумала Konami еще восемь лет назад. С тех пор компания выпустила аж тринадцать различных игр аркадного сериала GuitarFreaks.

Исторически сериал не прижился за пределами Страны восходящего солнца. Для США была адаптирована самая первая часть, GuitarFreaks 1st Mix с дюжиной не самых удачных треков, – автомат с треском провалился, и Bemani-подразделение Konami зареклось связываться с американцами. В Японии же, напротив, новые версии автомата выходят ровнехонько раз в полгода, в них не меняется ничего, кроме дизайна меню и набора мелодий. Игроки в восторге; например, в самом свежем GuitarFreaks V2 есть Rewrite от группы Asian Kung-Fu Generation (та самая песня из четвертого опенинга аниме Fullmetal Alchemist). Поскольку Konami не производит англоязычные версии GuitarFreaks, встретить диковинный симулятор гитариста за пределами Японии – редкая удача. В Москве нашелся старый, 2000 года выпуска, но бодрый и в отличном состоянии автомат GuitarFreaks 3rd Mix. Вместо контроллеров – тяжелые пластиковые гитары. На грифе – три кнопки (условно названные по цветам – «красная», «синяя» и «зеленая»), на корпусе – пластмассовый муляж









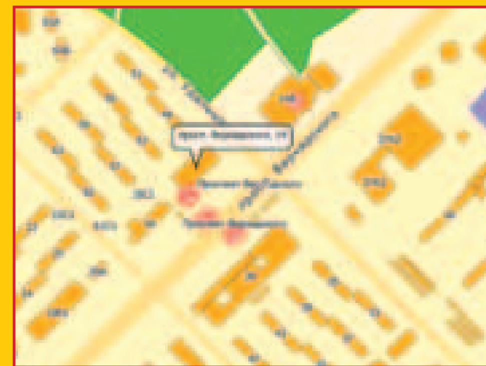
1 МУЗЫКАЛЬНЫЕ АВТОМАТЫ BEMANI – ЛУЧШИЙ СПОСОБ ПРИВЛЕЧЬ К СЕБЕ ВНИМАНИЕ ВСЕЙ АРКАДЫ. ПРОВЕРЕНО «СИ». 2 ДАВАЙТЕ ПОВНИМАТЕЛЬНЕЕ ПОСМОТРИМ НА КОНТРОЛЛЕР... 3 НА ГРИФЕ – ТРИ КНОПКИ «АККОРДОВ». ИХ НУЖНО НАЖИМАТЬ В РАЗНЫХ КОМБИНАЦИЯХ И ОЧЕНЬ БЫСТРО. 4 НА КОРПУСЕ – «СТРУНА» И ЭФФЕКТОР. ПОСЛЕДНИЙ ИЗМЕНЯЕТ ЗВУЧАНИЕ ГИТАРЫ И НИКАК НЕ ВЛИЯЕТ НА ГЕЙМПЛЕЙ.

Скорее в номер!



Если GuitarFreaks – чисто японский сериал, то танцевальные машины Dance Dance Revolution больше полюбились игрокам за пределами Японии. Казалось, что Konami поставила крест на разработке новых автоматов непопулярной семьи... но не тут-то было. Девятая часть, Dance Dance Revolution SuperNOVA, вышла в странах Старого Света в апреле, и европейцы смогли раньше всех сплясать под три сотни новых песен. С нетерпением ждем, когда первые машины SuperNOVA появятся у нас в России.

ХОЧУ!



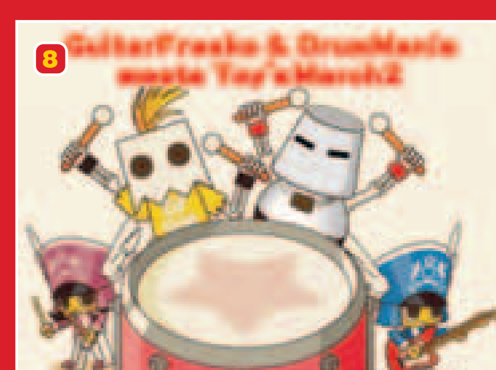
Игровой автомат GuitarFreaks 3rd Mix мы нашли в московском кинотеатре «Звездный» по адресу проспект Вернадского, дом 14. Проще всего добраться туда на метро (станция Проспект Вернадского): кинотеатр расположен в ста метрах от выхода из подземки. В фойе также стоит несколько винтажных автоматов, среди которых (обратите внимание!) абсолютный раритет, аркадная версия файтинга Dead or Alive 2. Цена жетона – 25 рублей, причем на один жетон автомат GuitarFreaks дает сразу два кредита.



струны. Чтобы лихо сыграть на таком, не нужно уметь брать аккорды на настоящей гитаре, зато геймерский опыт очень пригодится. Все автоматы серии Bemani, будь то симулятор диджея Beatmania, виртуальный танцпол Dance Dance Revolution, барабанная установка DrumMania или детская кнопкодавилка Pop'n Music, используют одну и ту же геймплей-механику. На экране GuitarFreaks игроки видят три вертикальные полоски, каждая из которых соответствует одной кнопке на грифе. По полоскам снизу вверх едут «нотки»; и в тот момент, когда нотка доезжает до верхней границы экрана, вам нужно ее «сыграть» – зажать соответствующую кнопку на грифе и дернуть струну. Рядом с цветными полосками есть еще один столбец Wailing Bonus – когда там появляется изображение гитары, нужно играть, по-модному задрав гриф вверх. В учебном режиме можно потренироваться неторопливо брать аккорды, а в собственно игровых режимах на некоторых песнях придется выделывать с гитарой такое, что Джимми Хендрикс если и не перевернется в гробу, то почувствует себя неуютно. Сложность измеряется в звездочках: мелодии с одной-двумя звездочками подойдут для новичков, четыре-пять звезд вскоре падут перед опытным геймером или знатоком Bemani-игр, семь-восемь звезд требуют продолжительных тренировок. Играя на GuitarFreaks, вы не просто нажимаете на кнопки, а действительно исполняете мелодию: если вы попадаете в ритм, гитара, что называется, звучит – и мастерство играющего можно легко определить на слух. GuitarFreaks изначально рассчитан на двух игроков: в таком случае каждому приходится исполнять свою мелодию – но звучание двух гитар сливается в единую композицию. В японских аркадах рядом с GuitarFreaks неизменно стоит симулятор барабанщика DrumMania; энтузиасты собирают поп-группу и выступают втроем, на двух гитарах и барабанах. В «Звездном» DrumMania нет, но зато сам GuitarFreaks 3rd Mix на один жетон дает два кредита. Так что если у вас есть знакомый, увлеченный японскими видеоиграми, смело везите его на GuitarFreaks. Вы отлично проведете время и познакомитесь с одним из популярнейших Bemani-автоматов. ■







5 АМЕРИКАНСКАЯ ВЕРСИЯ GUITARFREAKS ПРОВАЛИЛАСЬ, А В ЯПОНИИ ИГРА ПОЛЬЗУЕТСЯ СТАБИЛЬНЫМ УСПЕХОМ. 6 НА ПЕРЕДНЕЙ ПАНЕЛИ – РАЗЪЕМЫ ДЛЯ КАРТ ПАМЯТИ ОТ PS2. ПОЭТОМУ ЕСЛИ БЫ У НАС БЫЛА КАРТОЧКА С СОХРАНЕНИЕМ ОТ ЯПОНСКОЙ КОНСОЛЬНОЙ ВЕРСИИ GUITAR FREAKS 3RD MIX & DRUMMANIA 2ND MIX... ЧТО-ТО БЫ ПРОИЗОШЛО. ЖАЛКО, ЧТО КАРТОЧКИ У НАС НЕ БЫЛО. 7 СОБСТВЕННО ЭКРАН ВЫГЛЯДИТ ВОТ ТАК. ПО БОКАМ ЛЕТЯТ «НОТКИ», А В ЦЕНТРЕ КРУТИТСЯ КАКОЙ-НИБУДЬ КЛИП. 8 В ЯПОНИИ МЭСКОТАМИ ИГРЫ СТАЛИ СИМПАТИЧНЫЕ ГИТАРИСТЫ С ПАКЕТАМИ НА ГОЛОВАХ И БАРАБАНЩИК С ВЕДРОМ НА БАШКЕ.



Ведущий рубрики:
Роман Тарасенко
polosatiy@gameland.ru

Здравствуйте, с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. Эх, сколько крутых турниров нам дарит весна. Создаются новые команды, меняются чемпионы. И уже никто не может пожаловаться на предсказуемость того или иного события. А лето, когда пройдут ESWC и CPL, обещает быть еще интереснее! Сегодня в номере: WEG Masters 2006, состязания по авиасимуляторам в Италии, а также тактика Quake 4.

Финал GIGA-GAMES 2006



RUSH3D – ЧЕМПИОНЫ ПО COUNTER-STRIKE (СЛЕВА НАПРАВО: SALLY, FLATRA, BRHR, MOSK, POHMEL И NIRVANA_SF).

Результаты GIGA-GAMES 2006:

COUNTER-STRIKE 5X5:
1 место – **Rush3d** (Россия) – $3500;
2 место – **Begrip** (Россия) – $2000;
3 место – **a-Gaming** (Украина) – $1000.

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE 1X1:
1 место – **SK.Deadman** (Россия) – $1000;
2 место – **SK.HoT** (Украина) – $500;
3 место – **es4x.Neytpoh** (Россия) – $250.

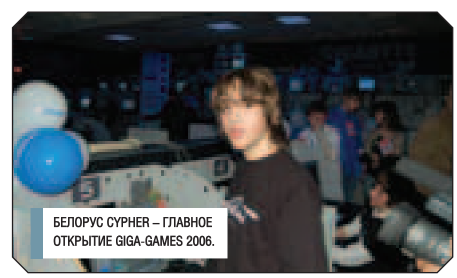
QUAKE 4 1X1:
1 место – **Cypher** (Беларусь) – $1000;
2 место – **Cooller** (Россия) – $500;
3 место – **Hunter** (Украина) – $250.

На DVD ищите коллекцию риплеев и демо-записей с турнира.

29-30 апреля в столичном интернет-центре Net-Land состоялась заключительная стадия чемпионата GIGA-GAMES 2006, устроенного компанией GIGABYTE. На протяжении двух с половиной месяцев по всей России, а также СНГ, проходили отборочные по трем дисциплинам, в результате которых в Москве собрались действительно лучшие геймеры. Организаторы и спонсоры, подготовившие, между прочим, призовой фонд в размере 10 тысяч долларов, также старались изо всех сил, чтобы праздник удался. Всевозможные конкурсы, вечеринки то в китайском, то в мексиканском стиле, трансляция-телемост для городов, принимавших квалификационный раунд, прощальный лимузин и, наконец, необычная церемония награждения, где чемпионам по Counter-Strike нужно было пятью ключами открыть сейф, дабы добраться до заветного куша, – все это лишь малая часть увиденного игроками за два дня. Но перейдем к непосредственным матчам, которые, к слову, проходили на компьютерах «Фронт», и начнем мы с обожаемой многими «Контры». В отсутствие Virtus.Pro, сконцентрировавшихся на участии в китайском WEG Masters, желающих отведать вкус победы собралось великое множество. Своих сильнейших представителей прислали Украина и Беларусь, да и отечественные кланы просто так сдаваться не собирались. Отлично выступила команда Begrip, по очереди одолевшая регулярных призеров Кубка ASUS – харьковчан из Pro100 и киевлян из A-Gaming. Так и добрались бы «бегриповцы» до вершины пьедестала, но бойцы из Rush3d не позволили, дважды огорчив земляков. На фоне последней тройки блекло смотрелись числившиеся среди фаворитов x4team, Tarantul, ForZe, CSKA и Skt Petersburg Islanders.

Дисциплина Warcraft III: The Frozen Throne уже в который раз прошла под диктовку Deadman'а – он «отдал» по ходу соревнований лишь один поединок – Neytpoh'у, прославившемуся вторым местом на WCG 2005 Russia, где он также проиграл Дедмену. А вот надежда Украины, SK.HoT, хоть и добился «серебра» на GIGA-GAMES, будущему триумфатору слил всухую.

Безусловным украшением турнира стало выяснение отношений дуэлянтов в Quake 4. Несмотря на то что все «квакеры» знали друг друга как облупленных, да и вплоть до полуфинала сюрпризов не наблюдалось, мало кто мог подумать, что как раз на этой стадии казавшийся неуязвимым Cooller оступится на киевлянине Hunter'е. 10:14 на Phrantic и 10:12 на Lost Fleet – ошибки в этих матчах в итоге стоили Куллеру победы. Со скрипом взяв реванш у Хантера, к решающей битве с белорусом Cypher'ом россиянин подошел явно подуставшим. Выиграв первую серию из трех карт, во второй он все же не справился с соперником, и трофей уехал в Минск. ■



БЕЛОРУС CYPHER – ГЛАВНОЕ ОТКРЫТИЕ GIGA-GAMES 2006.



НА ТУРНИРЕ БЫЛО МНОЖЕСТВО ЗАНЯТНЫХ КОНКУРСОВ.

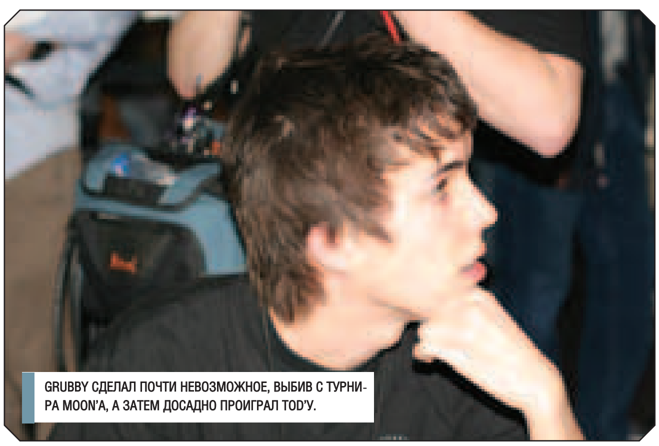
WEG Masters 2006: wNv защитили свой титул

Итоги WEG Masters 2006

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE 1X1:
1 место – **4K.ToD** (Франция) – $30000;
2 место – **4K.Grubby** (Голландия) – $7000;
3 место – **WE.Sky** (Китай) – $2000;
4 место – **mYm-Moon** (Южная Корея) – $1000.

COUNTER-STRIKE 5X5:
1 место – **wNv** (Китай) – $70000;
2 место – **compLexity** (США) – $20000;
3 место – **Hacker.pr** (Южная Корея) – $8000;
4 место – **Catch-Gamer** (Норвегия) – $4000;

Virtus.pro вместе с SK (Швеция), NoA (Норвегия) и 4Kings (Англия) разделили 5-8 место и получили $2000.


GRUBBY СДЕЛАЛ ПОЧТИ НЕВОЗМОЖНОЕ, ВЫБИВ С ТУРНИРА MOON'A, А ЗАТЕМ ДОСАДНО ПРОИГРАЛ TOD'Y.

В прошлой «Стране Игр» мы начали рассказ о первом в нынешнем году сезоне китайского турнира World e-Sport Games, а теперь настало время подвести его итоги. В дисциплине Counter-Strike 5x5 россияне из Virtus.pro, к великому сожалению, несмотря на победу над NoA (16:14 на de_inferno и 16:11 на de_nuke), не пробились в стадию плей-офф. При одинаковом количестве набранных очков с compLexity и Hacker.pr не в пользу наших сказалась статистика выигранных раундов. Для опережения «Хакеров» VP нужно было громить NoA, например, 16:0 и 16:6, чтобы отрыв составлял больше двадцати очков. Естественно, подобное практически немыслимо на таком элитном соревновании, как WEG Masters. За главный же трофей в 70 тысяч долларов, без труда пройдя полуфиналы, сразились китайцы из wNv и американцы из coL. Между прочим, все болельщики, за исключением местных, в основном ставили на янки. А сильнее, да к тому же с ощутимым преимуществом, оказались азиаты. Счета 16:7 на de_nuke и 16:1 на de_inferno говорят о том, что в Стране утренней свежести Counter-Strike сейчас находится на пике популярности. Ведь wNv являются чемпионами и WEG 2005.
Еще более непредсказуемо завершились состязания по Warcraft III: The Frozen Throne. Во-первых, «золотой» и «серебряный» призеры предыдущего сезона, Sweet и GoStop соответственно, вовсе не вышли из группы. Вторым сюрпризом можно назвать легкую победу ToD'a над Sky'ем в 1/2 плей-офф (в параллельно проходившей дуэли Moon'a и Grubby в упорнейшей борьбе выиграл последний, с общим счетом 3:1). И, наконец, заключительный поединок, в котором встретились друзья и партнеры по команде 4Kings, ТоД и Грабби, поверг в шок всех зрителей. Голландец, ни разу не уступавший прежде своему оппоненту на крупных мероприятиях, видимо, растратил все силы в битве с Мун'ом, и в финале был сам не свой. ToD же, наоборот, почувствовал, что это шанс оказаться на вершине, и не упустил его. Итого 3:1 в пользу француза. В матче за «бронзу» Sky одолел Moon'a со счетом 3:2. ■



WNV ЗАЩИТИЛИ СВОЙ ПРОШЛОГОДНИЙ ЧЕМПИОНСКИЙ ТИТУЛ.

На нашем DVD
Кибермувики Tricked2 и The uNkind movie, коллекция демо-записей Counter-Strike с Clanbase Euro Cup XIII, NGL-One League и European Nations Championship, ролики Quake 4 с GIGA-GAMES 2006, риплеи с WC3L #9, InCup и NGL, а также популярный демо-плеер Seismovision 2.27.

Выбор Полосатого

Физический ускоритель ASUS PhysX P1

Многие еще помнят те далекие времена, когда компания 3Dfx представила миру первый 3D-ускоритель. Как его не принимали, как он постепенно завоевывал рынок и как, в конце концов, благодаря NVIDIA, получил гордое название GPU, став незаменимой частью любого ПК. Потом началось длительное эволюционное развитие – скукота. Но, как известно, история развивается по спирали. Не желавшая мириться с застоем компания AGEIA в сотрудничестве с таким гигантом, как ASUS, готовила нечто новое.
И вот, совсем недавно свет увидел первый физический ускоритель для игр, получивший название PhysX P1. Он обеспечивает невиданный доселе уровень расчета динамики объектов в реальном времени, с которым не справится ни один современный процессор или графический ускоритель. Внешне плата практически неотличима от видеокарт среднего ценового диапазона, разве что пока устанавливается в PCI-слот. Да и питается устройство от дополнительного разъема MOLEX, что стало уже привычным. В качестве основной рабочей единицы используется ядро AGEIA PhysX, присутствует и собственная память – 128 Мбайт GDDR3, работающая на частоте 733 МГц. После проведения небольшого теста выяснилось, что при использовании новинки в реальном приложении немного проседает производительность. Но оно того стоит, картинка действительно впечатляет. Достаточно взглянуть на Ghost Recon: AW или демонстрационные проекты, чтобы понять – за этой технологией будущее (полное собрание скриншотов смотрите на DVD). Каждый взрыв разлетается сотнями осколков, огонь выглядит как натуральный, система частиц на небывало высоком уровне, даже повреждения от выстрелов смотрятся совершенно иначе. Очень красиво. Но чтобы революция окончательно свершилась, осталось дождаться появления игр, полноценно поддерживающих движок PhysX.
Приобрести ASUS PhysX P1 вы сможете уже в ближайшее время, хотя цена и немаленькая. За $400 вы станете обладателем расширенной комплектации, включающей полную версию Ghost Recon: AW, а значит, сможете тут же «обновить» покупку. ■



Тактика Quake 4 на Galang

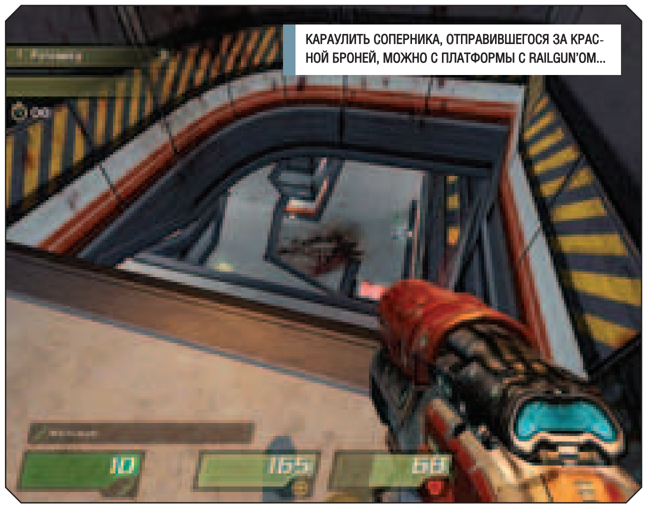
Хороших создателей карт для 3D-шутеров можно пересчитать по пальцам. Знаменитый ZTN, автор арен для Q3, уже давно не балует геймеров своими творениями. С выходом Quake 4 вся надежда остается на талантливого дизайнера Lukin'a – его работы, Monsoon и Galang, прочно обосновались в списках уровней на всех турнирах. О последней далее и пойдет речь.

Если на Phrantic и Lost Fleet (тактику на этих уровнях ищите в 204-ой и 205-ой «Стране» соответственно) характерна ситуация, когда один из дуэлянтов контролирует появление ключевых предметов, то на Галанге подобное маловероятно. Трудно сказать, хорошо это или плохо, но теперь, даже после того, как вы расправились с врагом, сохранив при этом всю броню, не думайте, что следующий фраг достанется вам легко. Как правило, после смерти противник появляется в противоположной части карты (изредка – на ближних респаунах), а мощное оружие, так же как и Armor, расположено повсеместно.

Для захвата инициативы придется попотеть.

Предположим, вы меткий стрелок. Тогда для успеха вы вполне сможете обойтись одной лишь красной броней, но брать ее необходимо регулярно.

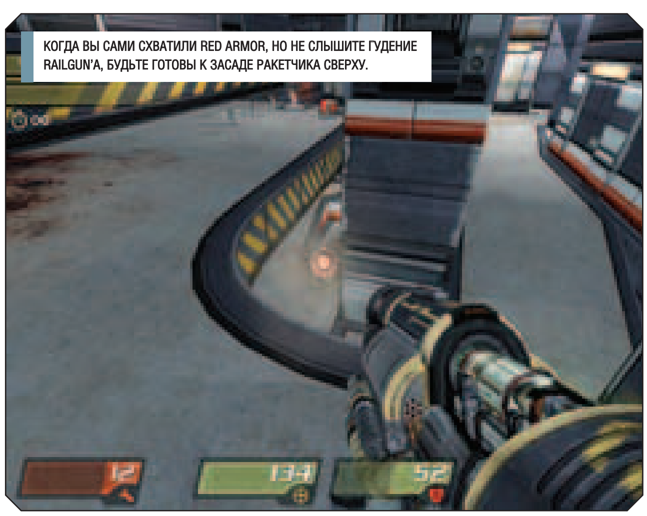
Все стычки в этом случае будут происходить рядом с Rocket Launcher. А угрозу в основном стоит ждать с высоты и опасаться снайпера с Railgun'ом – вам также придется часто пользоваться «рельсой». Если же вы предпочитаете оборонительную тактику, то старайтесь не спускаться на нижний этаж и засекать время появления Megahealth, которое составляет 60 секунд. В нишу к Red Armor лучше не соваться, а караулить оппонента неподалеку. При получении ранений отступайте к желтым доспехам или устройте засаду на выходе из верхнего телепорта. ■



КАРАУЛИТЬ СОПЕРНИКА, ОТПРАВИВШЕГОСЯ ЗА КРАСНОЙ БРОНЕЙ, МОЖНО С ПЛАТФОРМЫ С RAILGUN'OM...



...ИЛИ ЖЕ РЯДОМ С ДЖАМПАДОМ.



КОГДА ВЫ САМИ СХВАТИЛИ RED ARMOR, НО НЕ СЛЫШИТЕ ГУДЕНИЕ RAILGUN'A, БУДЬТЕ ГОТОВЫ К ЗАСАДЕ РАКЕТЧИКА СВЕРХУ.

Трюки на уровне:

Galang, пожалуй, единственная карта в Quake 4, на которой без умения хорошо выполнять трюки не удастся победить даже слабого соперника. Перемещаться нужно обязательно с помощью маневра Sliding (скольжение после прыжка), так как по локации разбросано множество трамплинов, способствующих существенному сокращению пути. Одно неверное движение порой может стоить победы в матче – если вы вдруг не догоните удирающего противника или сами застрянете в неудачный момент. Обязательно попрактикуйтесь в «слайдинге» перед участием в турнирах.

На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Присылайте вашу критику и пожелания на электронный адрес polosatiy@gameland.ru, я с удовольствием отвечу на все письма. Читайте в следующем номере: репортаж с ASUS Spring Cup 2006 и итоги выступления Cooller'a на Vsports Allstars 2006.

Выбор опытных геймеров

Беспроводной маршрутизатор ASUS WL-500g Premium

В условиях быстро растущей популярности беспроводных сетей, многие компании выбросили на рынок огромное количество WI-FI аппаратуры. От примитивных «карточек с антенной» до непомерно дорогих станций, позволяющих организовать соединение любой сложности. Дабы не отставать от прогресса, мы решили заняться этим вопросом вплотную и на постоянной основе. А посему разрешите представить – ASUS WL-500g Premium. Этот маршрутизатор является настоящим сетевым «универсалом». Сложно придумать бытовую задачу, с которой он не может справиться. Так, например, технология Download Master предлагает несколько инноваций, упрощающих процесс скачивания файлов из Internet. Она позволяет подключить к устройству внешний жесткий диск через интерфейс USB 2.0, превращая его в беспроводной центр хранения данных. После чего вы можете управлять процессом загрузки с помощью удаленного администрирования или менеджера закачек, а также использовать этот тандем как FTP-сервер. Согласитесь, удобно, когда пользователь может определить приоритеты получения файлов, после чего спокойно выключить ПК и не думать об этом. Две новые технологии ASUS: BroadRange и Afterburner, дают возможность одновременного подключения к беспроводной сети несколькими пользователями, причем на более высоких скоростях и с увеличенной зоной покрытия, нежели заложено в стандарт Wi-Fi (802.11g). С такими впечатляющими характеристиками у вас не возникнет проблем в организации частного игрового сервера с вашими соседями. Стоит также отметить, что благодаря функции Plug-n'-Share, с подключенными к маршутизатору принтером или web-камерой могут работать все пользователи сети. А широкий набор средств информационной защиты позволит не волноваться о безопасности вашего ПК. ASUS WL-500g Premium в скором времени появится в российской рознице по ориентировочной цене $100. ■

ASUS WL-500G PREMIUM – НАСТОЯЩИЙ СЕТЕВОЙ «УНИВЕРСАЛ», СПОСОБНЫЙ СПРАВИТЬСЯ ПРАКТИЧЕСКИ С ЛЮБОЙ ЗАДАЧЕЙ И ОБЛАДАЮЩИЙ, К ТОМУ ЖЕ, НАБОРОМ ОЧЕНЬ ПОЛЕЗНЫХ ФУНКЦИЙ. А ПРОСТАЯ И УДОБНАЯ СИСТЕМА НАСТРОЕК ПОЗВОЛИТ УСТАНОВИТЬ ЕГО ДАЖЕ НЕОПЫТНОМУ ПОЛЬЗОВАТЕЛЮ.

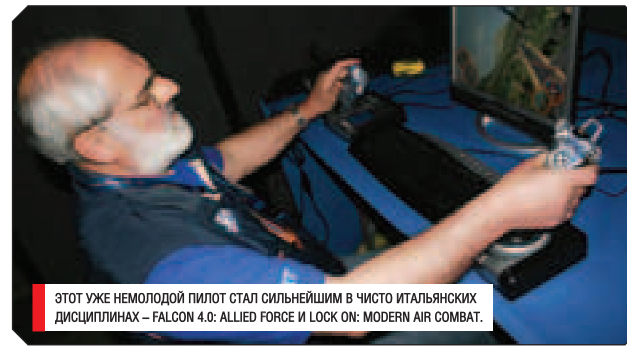


Flight Simulator Show 2006

6-7 мая в небольшом итальянском городке Форли, расположившемся неподалеку от побережья Адриатического моря, состоялось ежегодное мероприятие Flight Simulator Show – турнир по популярному авиасимулятору «Ил-2 Штурмовик». Но если прежде на FSS собирались только местные пилоты, этой весной, благодаря спонсорской и технической поддержке «Игалакс» (Saitek-Russia), Sony, ATI, «1С», TrendEurope Eurogate Srl (Saitek-Italia) и ButtKicker, продемонстрировать свое мастерство приехали россияне из сквада SLI. Первое, что поразило уже на месте проведения, это средний возраст большинства участников, который был выше 35 лет. Наши молодые бойцы, москвич SLI=Berusa_82= и SLI=Lyric_40= из Ижевска, явно выделялись на фоне итальянцев. Азарт против расчетливости – так можно охарактеризовать события, царившие в виртуальном небе. Четыре разнообразные дисциплины, начиная от обороны NPC-бомбардировщиков, гонки на выживание, и заканчивая классическим парным сражением. И во всех четырех лучше остальных выступили именно представители российской школы пилотирования – на церемонии награждения под бурные аплодисменты они еле-еле унесли шикарные кубки, приготовленные организаторами. Для российских болельщиков этот успех стал больше чем просто подарком – дело в том, что на родину счастливые триумфаторы вернулись 9 мая, аккурат в 61-ую годовщину победы в Великой Отечественной войне. ■



ГРУППОВОЕ ФОТО УЧАСТНИКОВ FLIGHT SIMULATOR SHOW 2006.



ЭТОТ УЖЕ НЕМОЛОДОЙ ПИЛОТ СТАЛ СИЛЬНЕЙШИМ В ЧИСТО ИТАЛЬЯНСКИХ ДИСЦИПЛИНАХ – FALCON 4.0: ALLIED FORCE И LOCK ON: MODERN AIR COMBAT.



РОССИЙСКИЕ ГЕРОИ – SLI=BERUSA_82= (НА ПЕРЕДНЕМ ПЛАНЕ) И SLI=LYRIC_40=.



ПОМИМО НЕПОСРЕДСТВЕННОГО ЧЕМПИОНАТА, НА FSS 2006 БЫЛО МНОЖЕСТВО МАСТЕР-КЛАССОВ И РАЗВЛЕЧЕНИЙ.



ЧЕТЫРЕ ГЛАВНЫХ КУБКА УЕХАЛИ В РОССИЮ.


MAXI tuning
RUSSIAN EDITION
ТТХ
Вагон метро 81-717
Nissan Skyline GT-R Top Secret
Год выпуска
1993
2001
Двигатель
4 электромотора, 610 л.с. при 1480 об/мин,
2.6л твинтурбо, 650 л.с. при 8000об/мин
Тормоза
электродинамические
дисковые вентилируемые, 360мм
Масса
34 тонны
1.2 тонны
Длина
19.2 метра
4.6 метра
Максимальная скорость
90 км/ч
320 км/ч
Разгон в 100 км/ч
22 секунды
3 секунды
www.maxi-tuning.ru
3643
BRIDGESTONE
MAXI
480 СИЛ!
В продаже с 7 июня

Address СИ://НОВОСТИ.ОНЛАЙН/212/СЕРГЕЙ_ДОЛИНСКИЙ~/DOLSER@GAMELAND.RU/

FREEWARE DOWNLOAD ×

ПРОСМОТР >

Modem Talking 5.1

http://criopage.chat.ru

Судя по вопросам читателей, им просто необходима эта утилита – конфигуратор ОС для игры по модему в абсолютно любые сетевые игры (CS и т.п.). Есть и приятное дополнение к основной функции – чат с массой полезных опций.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 424 Кбайт

SphereXPlorer 0.96

http://www.spheresite.com

Бета-версия очень забавного проекта: 1-го работоспособного трехмерного браузера, созданного на основе SphereXP, утилиты для изменения внешнего вида Windows. Внимание: для работы браузера необходимо установить .NET 2.0.

ОЦЕНКА: ★★★★☆
РАЗМЕР: 2140 Кбайт

Chron X 3.53

http://chronx.com

Эту Collectible Card Game когда-то развивала Sony, а теперь она принадлежит Blue Sky Red Design. В этой онлайновой игре вы оказываетесь на Земле времен антиутопии, а карты дают нам агентов, оружие, вирусы и ресурсы.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 6800 Кбайт

ВСЕ >

ОЧЕРЕДНОЙ ADD-ON К EVERQUEST 2

Компания Sony Online Entertainment (SOE, http://www.station.sony.com) с завидным упорством продолжает клепать дополнения к своей многопользовательской ролевой игре EverQuest 2. Новый проект привносит в фэнтезийный мир небольшой азиатский привкус и называется Echoes of Faydwer. Авторы добавили расу крылатых существ (Fae), 350 свежих квестов, подборку всякой одежды, новых скакунов и более 40 типов разъяренных врагов, живущих на просторах 20 зон. Этот небольшой подарок фанаты знаменитой MMORPG получат 14 ноября 2006 года. Стоит Echoes of Faydwer примерно $40.
Как сообщает портал 3Dnews, вместе с этим проектом было объявлено еще одно мини-дополнение Fallen Dynasty, которое выйдет к июню этого года. Скачать разработку можно будет, предварительно уплатив $8, или бесплатно, если вы уже были подписчиком Station Access более двух месяцев.

ПИСЬМО СЧАСТЬЯ ОТ WAR

Появились робкие признаки того, что выход долгожданного Warhammer Online: Age of Reckoning (WAR) не за горами. Прямых указаний на это от Mythic Entertainment не поступало, однако на сайте MMORPG (http://www.warhammeronline.com) не только выложен роскошный трейлер для E3, но и начался отбор бета-тестеров.
Пока, правда, он проходит весьма необычно – ежемесячно из числа подписчиков на новостную рассылку отбирается 5 случайных имен и за счастливчиками закрепляются места бета-тестеров. В общем, подписаться на новостное письмо от WAR стоит: немного спама в почтовый ящик – небольшая плата за возможность первым обжить легендарную вселенную.

В ИНТЕРНЕТЕ СТАНОВИТСЯ ТЕСНО

Сколько же человек пользуется Глобально сетью? Согласно данным comScore Networks (http://www.comscore.com/press/release.asp?press=849) – их 694 миллиона, тех, кто старше 15 лет.
Первое место по численности пользователей занимают США (152 миллиона), на втором месте – Китай (72 миллиона). Дальше Япония (52 миллиона), Германия (32 миллиона), Великобритания (30 миллионов), Южная Корея (24.6 миллиона) и Франция (23.9 миллиона). Россия на 13-ом месте (10.8 миллиона), мы обгоняем Австралию (9.7 миллиона). Кому-то приведенные цифры покажутся заниженными, однако надо учесть, что применялась новая методика расчета. Среди пользователей Интернета не учитывались «случайные люди»: посетители интернет-кафе и оригиналы, выходящие в Сеть при помощи мобильного телефона.

ИГРАЕМ В EVERQUEST. СЕМИЛЕТНЕЙ ДАВНОСТИ...

Sony Online Entertainment предложила фанатам EverQuest'а (http://www.everquest.com), недовольным сегодняшним состоянием игры, весьма странное развлечение. В июне этого года откроется так называемый Combine Progression server, где будут размещены игровые локации Antonica, Faydwer и Odus. Если кто запамятовал, то это те самые локации, с которыми EverQuest «вышел в свет» в далеком 1999-ом году.
Но на этом SOE не остановится – по мере заполнения сервера игроками все вышедшие после 1999-го expansion pack'и и add-on'ы будут добавляться в игру. Заявленная цель мероприятия – «дать шанс ветеранам и новым игрокам EverQuest'а увидеть игру такой, какой она была в самом начале, а затем рука об руку проследить ее развитие».
Кстати, удовольствие играть на Progression server отнюдь не бесплатное, необходимо не только легально владеть игрой и всеми дополнениями, но, судя по всему, платить ежемесячную абонентскую плату. Впрочем, ее размер пока не указывается.

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...Роб Пардо, вице-президент Blizzard и главный дизайнер многопользовательской ролевой игры World of Warcraft, попал в топ-лист майского номера журнала TIME «100 человек, талантами которых изменяется наш мир». Пардо номинирован как «Архитектор Виртуальных Миров».

...Более 21% россиян (или 23.8 миллиона человек) пользуются Интернетом. По количеству пользователей мы уже обогнали Францию, Испанию, Австралию и Швецию и вышли на 5 место в мире. Но в процентном отношении мы проигрываем этим странам: в маленькой Швеции доступ к Интернету имеют 77% жителей. Среди российских пользователей Сети 57% мужчин и 43% женщин. 38% интернетчиков от 18 до 24 лет, еще 27% – от 25 до 34 лет, 18% – от 35 до 44 лет и лишь 4% старше 55 лет. 48% пользователей имеют высшее образование.

...Согласно апрельскому исследованию холдинга ROMIR Monitoring, уже 15% российских интернетчиков выходят в Сеть с помощью беспроводной технологии Wi-Fi.

...Отечественный автомобильный гигант «АВТОВАЗ», обходившийся до последнего времени доменом lada-auto.ru, отсудил права на доменное имя lada.ru, принадлежавшее компании по торговле запчастями. В дальнейших планах концерна заявить права на ряд других доменов – lada.com, avtovaz.com и пр.

...Компания Skype предложила своим абонентам новую услугу: возможность проведения голосовых онлайн-конференций, число участников которых может достигать ста человек.

...В новой версии программы мгновенного обмена сообщениями Mail.Ru Agent 4.6 запущен сервис VoIP. Отныне с помощью этого интернет-пейджера можно

Черно-белый кошмар



Польская Nibris, поинтриговав почти месяц, сподобилась-таки открыть свой официальный сайт. Небольшая компания из Кракова стала известна в первую очередь благодаря Sadness – проекту для Wii (http://wii.nintendo.com). Эта игра в жанре horror и строго для тех, кому больше 21-го года, привлекает прежде всего необычной графикой – все будет черно-белым или, самое большее, в оттенках серого.
Почти в такой же гамме решен и сайт Nibris (http://nibris.net) – все очень стильно, музыкально, но пока как-то... пустынно. Из интересного – развенчаны мифы: действие происходит в 10-х годах XX века, а не в 30-х, Sadness – не комикс и не подобие голливудского Sin City. Более того, Голливуду разрешат снять фильм по мотивам Sadness не ранее чем через два года после выхода игры. А выход-то запланирован на 2007 год.
В общем, загляните на сайт Nibris: может, вам повезет скачать там стильные ч/б обои для рабочего стола. Нам не удалось, ссылки не работали...

Мини-игры

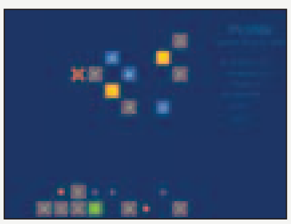
Наш выбор

Ну, братцы-кролики, держитесь! Думаете, лето и можно расслабиться? Как бы не так, ведь наше издание адресовано тем, кто хорошо соображает и быстро действует. Вы, надеюсь, из таких? Тогда сегодняшняя подборка вас, конечно, порадует. Всем остальным – перелистывать страницу!

PLINX

http://www.arcade3000.com/swf/1991.swf

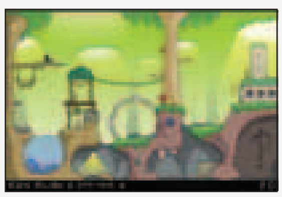
Ох, как же я люблю такие игры! Описания автор не предусмотрел, мол, не дурак, и так все поймешь. Минут пять разбираешься с управлением, еще 5 уходит на понимание цели игры. И тут – полный улет. Через 40 минут «выныриваешь» в реальность – ты лишь на 3-ем уровне из 20-ти.



HAPLAND 3

http://homepage.ntlworld.com/rallen/hap3new.swf

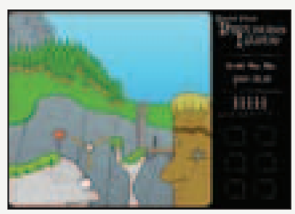
Мы уже рассказывали о 1 и 2 сериях этой забавы. Наконец дождались – встречаем третью часть безумного сериала! Инструкции прежние – щелкайте мышкой на всем! Иначе решить загадки не удастся. Цель культовой игры прежняя – открыть «портал», на этот раз, говорят, последний.



ESCAPE FROM RET. ISLAND

http://www.foon.co.uk/farcade/efri

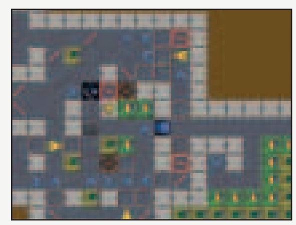
Еще одна головоломка из серии point-and-click. В отличие от Hopland, долго размышлять тут не над чем, человечек неуправляем, он бездумно прет к финишу. А мы должны понять, как его спасти, и успеть кликнуть по нужному предмету. Да, вот еще беда – в запасе всего 5 жизней.



BLACKSHIFT

http://homepage.ntlworld.com/rallen/Blackshift.exe

Внимание – это не флэшка, Blackshift надо скачать (2.8 Мбайт) и установить. После сих немыслимых усилий нам предстоит тяжкий труд – пройти невероятную puzzle-skill-action игру (100 уровней). Кстати, по мысли автора, игровое поле – это вид сверху на иноземный лабиринт...



ФАКТ

Ближайшие релизы MMO-игр:
Dark and Light
жанр: fantasy RPG, дата: 30 мая,
сайт: http://www.darkandlight.net
Dragon Raja
жанр: бесплатная fantasy RPG,
дата: 15 мая,
сайт: http://www.newraja.com

FREEWARE DOWNLOAD ×

ПРОСМОТР >

QuickSplit 1.1

http://hmg.narod.ru

Утилита делает лишь одно, зато хорошо – разбивает файл на фрагменты произвольного размера. Обратный процесс тоже не проблема: создается командный файл для сборки и восстановления исходного файла. Не требует установки.

ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 319 Кбайт

RegAdminXP 1.1

http://minigui.boom.ru

Не требующий установки и быстрый настройщик реестра Windows. Особо полезная рядовому пользователю функция – показ установленных программ с определением, какие из них уже «нерабочие», и опцией по удалению таких «косяков».

ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 631 Кбайт

ВСЕ >

DOFUS – ЕСТЬ ПЕРВЫЙ МИЛЛИОН!

Французская тактическая MMORPG Dofus (http://www2.dofus.com/en/) явно набирает обороты, и причина этого проста. Когда игра стала бесплатной (с ограничениями, для снятия которых необходимо купить полное членство), число геймеров начало прирастать на 5 тысяч человек в день. Неудивительно, что за считанные месяцы общее количество зарегистрированных аккаунтов достигло магического 1 миллиона штук. Увеличение народонаселения принесло не только радость, но и заботы – 25 апреля пришлось запустить еще один, пятый, игровой сервер. Впрочем, разработчики не унывают: на июль намечено первое расширение (Dragoturkey Riders), после которого в игровом мире появятся горы. А осенью выйдут версии игры на немецком, испанском и португальском языках.

АЗИАТСКИХ ИЗДАТЕЛЕЙ ЦЕНЯТ ВЫШЕ ЗАПАДНЫХ

Популярный американский портал MMORPG.com (http://www.mpog.com), с 2001-го года профессионально освещающий индустрию многопользовательских онлайновых игр, представил апрельский список наиболее рейтинговых MMO, по отзывам геймеров и редакторов сайта. Вот первая семерка:

1. Guild Wars Factions – 8.4
2. EVE Online – 8.3
3. Guild Wars – 8.3
4. Auto Assault – 8.3
5. World of Warcraft – 8.2
6. City of Villains – 8.1
7. EverQuest II – 8.1

Что можно сказать? Не зря старается корейская NCSoft, перекладывая в поте лица одну за другой онлайновые игры с корейского на английский. Четыре попадания из семи – это более чем круто...

УНИВЕРСАЛЬНАЯ И ЕЖЕДНЕВНАЯ ЧИТ-МАШИНА

Случается, что пройти игру без «лекарства» никак не получается. Вы перерыли весь Рунет, но ничего не нашли. Не беда, обратитесь к первоисточникам.
Одна из таких кладовых как раз и называется «Читы случаются» (Cheat Happens – это, так сказать, парафраз народной английской поговорки Shit happens, ее мы переводить не станем...)
В общем, так. Неважно, какую платформу вы предпочитаете, но если зайдете на http://www.cheathappens.com, то отыщете читы для PC, PS2, PS3, XBOX, XBOX 360, GAMECUBE, REVOLUTION, DS и PSP. И, конечно же, для всех устаревших консолей. А еще тут наличествует изобилие профессиональных обоев для рабочего стола игровой тематики.
Ресурс обновляется ежедневно, так что есть смысл сохранить ссылку на него в закладках браузера. ■

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

будет совершать недорогие междугородние и международные звонки.

...Новая версия браузера Internet Explorer 7.0 содержит дополнительную функцию поиска, которая по умолчанию отправляет пользователя на сайт MSN Search. Поисковый гигант Google считает, что таким образом Microsoft создает неравные условия конкуренции, поскольку выбор «правильного» поисковика для пользователя, по сути, уже сделан разработчиком.

...Каждую секунду в Сети появляется новый блог (сетевой дневник). Психологи считают блоги разновидностью коммуникативной интернет-зависимости.

...Электромагнитное излучение мобильных телефонов ослабляет способность к принятию быстрых решений, к примеру, при вождении автомобиля. Одновременно этот же тип излучения улучшает работу памяти, как утверждают австралийские исследователи.

...Полиция города Линкольн (США) задержала наркодилера, чьи умственные способности поражают воображение. Чтобы продать побольше марихуаны, 18-летний Джейкоб Лиман не придумал ничего лучшего, как... организовать огромную SMS-рассылку.

...Самой старой женщине мира исполнилось 128 лет.

...Согласно оценкам исследователей, первое впечатление о вас на 55% зависит от внешности и языка тела, на 38% – от вашей манеры говорить и только на 7% – от того, что вы собственно говорите.

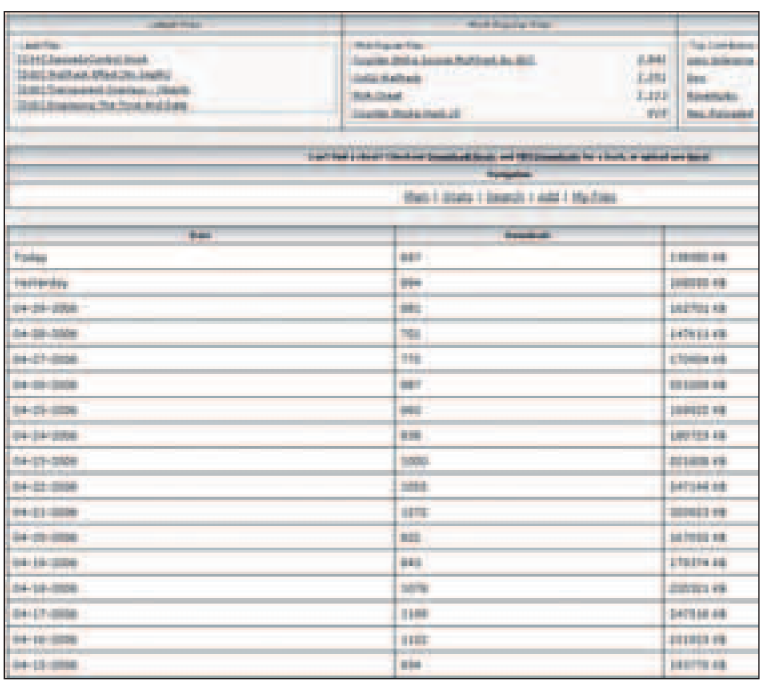
«Интернет.ру» (http://www.internet.ru),
«Вебпланета» (http://www.webplanet.ru),
KM.ru (http://www.km.ru),
Washington Profile (http://www.washprofile.org),
«Известия Науки» (http://www.inauka.ru)

ЧИТЕРЫ ИДУТ, ИЛИ КАК НЕ СТАТЬ ПАРАНОИКОМ

«Хочешь, я напишу тебе личный чит?» – системный администратор понизил голос и воровато оглянулся. В офисе, кроме нас, никого не было. «Для мультиплеера?» – зачем-то уточнил я. «Ну да. Я этим баловался, когда еще в игровом клубе работал. – Никита ткнул пальцем в мой монитор. – Не могу смотреть, как ты тут мучаешься...» – «Никитяй, я не мучаюсь, я играю, – голос дрогнул, как-то вдруг и совершенно нестерпимо потянуло согласиться. – А, э-э... не заловят?»
«Даю гарантию! – сисадмин заговорщицки подмигнул. – Недели на две. Как раз рейтинг накрутишь, а то стыдно за тебя, братишка...»

На чистых и нечистых – рассчитайся!

Каждый из десятков специфических сайтов, в адресе или названии которых присутствует словечко cheat, может похвастаться отменной статистикой. Тысячи геймеров ежедневно (ключевое слово – «ежедневно»!) выкачивают сотни мегабайт хакерских утилит.
Риторический вопрос: как вы полагаете, используется ли скачанный софт по назначению? Думается, да. Пусть не на полную катушку, а хотя бы на треть – все-таки далеко не каждый сумеет правильно настроить или осмелится применить хакерскую утилиту.
А теперь давайте попробуем оценить количество читеров, приходящихся, скажем, на один игровой сервер FPS.
Примем для простоты, что популярных чит-сайтов, с которых скачивается не менее 600 хаков в день, в Интернете всего пять штук (во всяком случае, автор текста достоверно знает эту хитовую пятерку). Умножаем 600 на 5, применяем «поправочный коэффициент» 0.33(3) и получаем ежедневную тысячу читеров, скачавших и применивших незаконную программку.
А сколько FPS'ных серверов в Интернете? Разные утилиты дают схожую оценку – геймеры мира ежедневно рубятся на 30-35 тысячах серверов (в их число не входят невидимые в Глобальной паутине сервера локальных сетей, клубов и т.п.).
Теперь, кажется, можно делать нашу первую оценку: количество читеров (1000 шт.) делим на количество серверов (30 тыс. шт.) и получаем, что на один сервер приходится... всего 0.03(3) читера!
Выходит, зря шумим?..



ПРОСТО РУКИ ОПУСКАЮТСЯ – ПО 650-1100 ЗАГРУЗОК В ДЕНЬ! СТАТИСТИКА СКАЧИВАНИЯ МУЛЬТИПЛЕЕРНЫХ ЧИТОВ ОТВРАТИТ ОТ ОНЛАЙНОВОЙ ИГРЫ ГЕЙМЕРА С САМЫМИ КРЕПКИМИ НЕРВАМИ.

Врага надо знать в лицо!

Читы для мультиплеера принято классифицировать по 3 классам:

***Загрузчики** (*Client Hook*)*: Программы, запускаемые вместе с игрой и не вносящие постоянных изменений в ее файлы. Загрузчик изменяет уже находящиеся в ОЗУ игровые переменные или сам код, что создает для читера эксклюзивные условия – например, видно положение соперников, их имена, оружие, включается автоприцел (aimbot), автовыстрел (firebot) и т.п. Это самый популярный вид читерства.

Модифицированный драйвер (Driver-Hacks): Драйверы Open GL или Direct 3D изменяются так, чтобы объекты (скажем, стены) стали (полу-) прозрачными и хакер мог бы видеть соперников. Непросты в установке, а прозрачность затрудняет игру. Распространенный вид читерства, вспомним нашумевшие читерские драйверы видеокарт ASUS с режимом Transparent View или 3DSeeThrough...



ИГРА С ВКЛЮЧЕННОЙ «ПОЛНОЙ ПРОЗРАЧНОСТЬЮ» – ЭТО СЛОЖНАЯ И МАЛОПРИВЛЕКАТЕЛЬНАЯ В ПЛАНЕ ГРАФИКИ «ЗАБАВА».

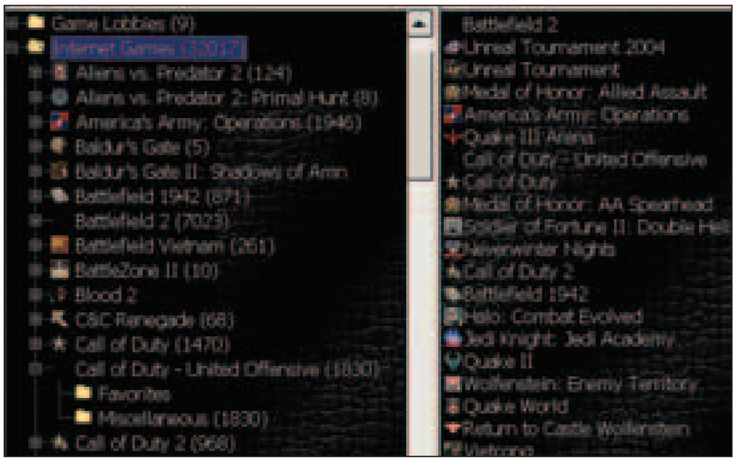
Измененные файлы (Hard-Coded Hack): прямой и, наверное, самый сложный способ обмана – постоянные изменения вносятся непосредственно в игровые файлы. Результат применения чита зависит от фантазии и навыков создавшего его программиста. К счастью, HCH легко обнаружить (вспомните, например, невозможность попадания с «крякнутой» игрой на официальный сервер). Встречается редко.

Эх, ребята, все не так! Все не так, ребята...

Личный опыт заставляет усомниться в выведенной абзацем выше цифре – каждый, кто играл в онлайне, уверен: читеров намного больше! Не верите нам, онлайновым геймерам? Не беда. Вспомним нашумевший, разразившийся как раз под Новый 2005-ый год скандал с отменой Electronic Sports League (http://www.esl.eu) сетевого кланового турнира Counter-Strike: 5 on 5, проходившего на серверах с «универсальной» защитой Cheating-Death (http://www.unitedadmins.com).
Лишь перед финалом организаторы с ужасом обнаружили, что в Интернете довольно долгое время вертится программка, которая не позволяет защитной утилите выполнять свою функцию – подавлять работу читов. Увы, мало кто устоял перед возможностью повысить шансы на главный приз, тем более что на кону были приличные деньги. В итоге соревнование геймеров выродилось в турнир читеров и финал пришлось отменить.
Что ж, теперь понятна ошибка нашего расчета. «Время жизни» мультиплеерного чита зависит от его вида (см. врезку «Врага надо знать в лицо!»), расторопности разработчиков анти-читерского ПО и популярности игры. В лучшем случае чит живет неделю, а в худшем – годами. Для определенности примем, что читы обезвреживаются в среднем за две недели. Тогда за 14 дней, при скорости размножения 1000 шт./день, читеров накопится тысяч пятнадцать. Делим 15 тысяч на 30 тысяч серверов и получаем, что на каждом (!) сервере как минимум сидит половинка читера!
Увы, но и это еще не вся правда. Мы ведь «размазали» читеров равномерным слоем на все сервера Интернета. Но в реальной жизни все по-другому.

Читеры слетаются на хиты, как пчелы на...

Мультиплеерные читы никогда не пишут разработчики игр, их появление – плод стараний подпольных программистов. Написать работающий и недетектируемый чит непросто; требуется время и глубокие знания предмета. Коротко говоря – усердный труд.



ЭФФЕКТ «КОНЦЕНТРАЦИИ»: ХИТОВАЯ ИГРА —> БОЛЬШЕ СЕРВЕРОВ —> БОЛЬШЕ ЧИТОВ! СООТВЕТСТВЕННО, БОЛЬШИНСТВО ЧИТЕРОВ... ТАКЖЕ ВЫБИРАЕТ ХИТЫ.

Неудивительно, что за него хотят вознаграждения, – в Сети существует целая индустрия по написанию и... продаже читов. Да-да, не удивляйтесь, заведомо работающий чит может стоить приличных денег – $20-100 или даже $150.
И такие «гарантированные» читы активно покупают все кому не лень! Более того, есть и еще более тонкое направление «читописательства» – изготовление читов «на заказ» под конкретные соревнования и игры. Цена на private cheat для прогеймера начинается со 100 Евро, причем с покупателя берется обязательство не выкладывать купленный чит в Сеть.
По свидетельству uall, профессионального «читописателя» из Германии, перед очередным этапом соревнований ему и его собратьям по цеху поступает не менее 15-20 запросов на private cheat. Все они благополучно удовлетворяются.
Если владеете немецким, читайте пространные откровения uall под названием «Cheatspecial. Teil 1» на Counterstrike.de (http://www.4players.de) – весьма поучительно...
Что из вышеизложенного мы можем применить в наших расчетах? Наверное, то обстоятельство, что никто (или почти никто) не будет писать читы для непопулярных игр, не вошедших в орбиту киберспорта или с жалкой сотней-другой серверов. Так не заработать ни популярности, ни денег. Именно в этой точке интересы чит-программистов и чит-геймеров совпадают – читы и хаки нужны лишь для самых популярных игр.
Взглянем на пятерку лидеров по количеству серверов – BF2, UT2004, MoHAA, Q3A и CoD:UO.
Не правда ли, замечательные и востребованные игры? Неудивительно, что на их долю приходится около 50% всего парка FPS'ных серверов, или чуть больше 15 тысяч.
А сколько там у нас было читеров – тоже 15 тысяч? Несложно подсчитать, что на каждый сервер популярной игры приходится по одному негодяю! И это еще при условии, что все они равномерно «размазаны»...

Одинокий, пубертатный манипулятор

Итак, по меньшей мере, один читер на сервере нам обеспечен. Что же это за люди?
Психологи утверждают, что есть, по крайней мере, три причины, которые объясняют асоциальное поведение 13-18-летних подростков, основного контингента читерского сообщества:

1. Коллективизм: друзья делают это, я не могу от них отстать – типичная модель поведения подчиненной личности.
2. Заниженная самооценка: победы в игре, достигаемые посредством мошенничества, помогают поправить невысокое положение человека в реальной жизни.
3. Манипулирование: читеры этого направления зачастую не скрывают или даже афишируют факт мошенничества. Достигаемое «превосходство» позволяет удовлетворить потребность личности в контроле над людьми, которого она лишена в обычной ситуации.

Что-то грустно. Но ведь мы-то с вами не из таких, верно?.. ■

УГОЛОК НОВИЧКА

243.87@mail.ru: *Купил игру Mafia на трех дисках и не могу установить ее! 1-й диск устанавливается нормально, вставляю 2-ой, а он не устанавливается, все как бы зависает. Подскажите как установить игру? На диске написано, что требуется DirectX 8.1, а у меня стоит DirectX 9.0c, может, из-за этого она не устанавливается? Или чем выше DirectX, тем лучше? Анатолий.*

О: DirectX тут ни при чем, в большинстве случаев последние версии этого API совместимы со старыми и новыми играми. Ваша проблема хорошо известна, широко обсуждалась на игровых форумах, и для нее есть простое решение от издателя. Скачайте специальный вспомогательный файл-инсталлятор (http://games.1c.ru/mafia/files/patches/mafia_install.zip, 293 Кбайт), и он принудительно установит игру (увы, в Mafia есть баг, который не позволяет ей устанавливаться на некоторых конфигурациях компьютеров).

Mozart23@narod.ru: *Здравствуйте! Не могли бы вы подсказать мне какие-нибудь хорошие и, главное, бесплатные хостинги для создания сайта? Спасибо. Константин Серченков.*

О: Похоже, вы пропустили «Домик для «хомяка»» – наш сравнительный обзор бесплатных хостингов Рунета в 7 номере «Страны Игр» за этот год. Если коротко подытожить выводы автора, то при выборе места размещения сайта стоит остановиться на раскрученном Narod.ru (http:// narod.yandex.ru), сверхпопулярном и «безрекламном» By.Ru (http://www. by.ru, около 230 тысяч сайтов) или признанном в обзоре лучшим – Hut.ru (http://www.hut.ru).

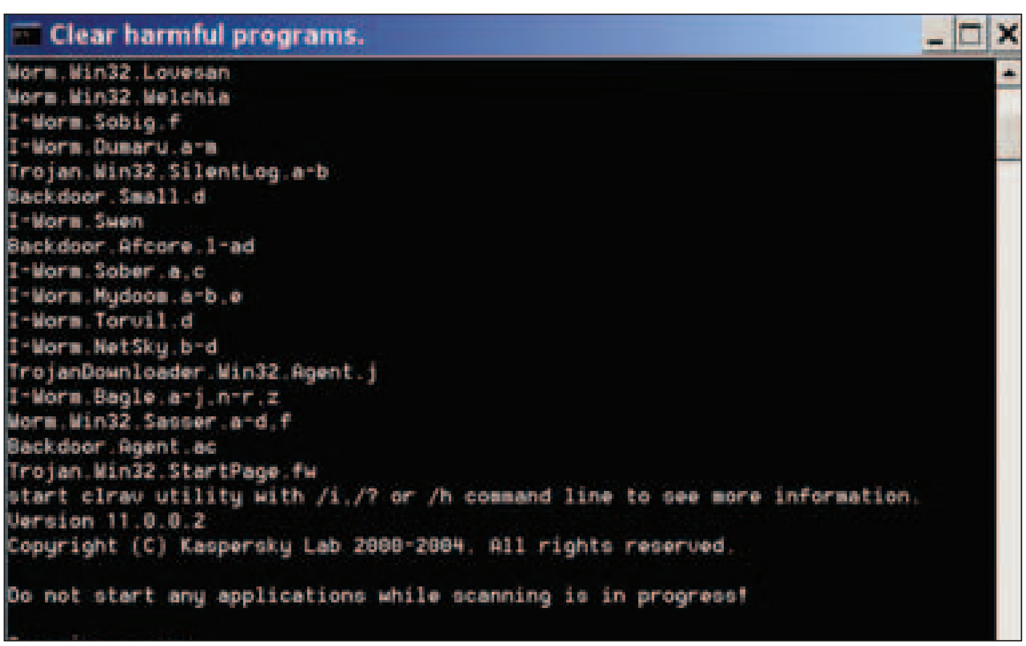
vlant@udm.net: *В статье «Download: шутки в сторону» (СИ №7 (112), 2002) прочитал о забавном Toilet 1.0. Скачал, установил и, конечно же, ожидал «эффекта слива». Увы, значки корзины изменились, но нет того звучания, о котором вы писали. А хочется полной отдачи. Как помочь делу? Влад.*

О: Тут все просто – скачиваете утилиту (http://www.crazy.kiev.ua/prog/toilet.zip) и из архива извлекаете файл FLUSH.WAV, помещаете его в известную вам папку. Затем в меню «Звуки и аудиоустройства» («Настройка» —> «Панель управления») на вкладке «Звуки» находите программное событие «Очистка корзины» и назначаете ему в качестве звукового файла тот самый FLUSH.WAV. Теперь все заработает, как и было задумано – с бульканьем и неприличными переливами. Кстати, таким образом можно назначить и «Очистке корзины», и всем другим системным событиям самые неожиданные звуки собственного или чужого производства...

K-229@yandex.ru: *Здравствуйте! В последнее время каждый раз, как зайду в Интернет, меня пытается по несколько раз атаковать вирус LoveSan, у меня стоит «Касперский», который постоянно блокирует его. Компьютер проверял различными программами на вирусы, трояны, шпионы и т.д. – все в норме! Я пробовал переустанавливать Windows, ничего не помогает! Как мне избавиться от этой заразы? Kir16-bit.*

О: Вам надо сделать две вещи – полностью очистить компьютер от всех файлов этого вируса и восстановить систему, а затем установить заплатку для Windows, которая закроет дырку, через которую вредитель проникает из Сети на машину:

1. Для удаления вируса и восстановления системы воспользуйтесь специальной утилитой, например, clrav.com «Лаборатории Касперского» ftp://ftp.kaspersky. com/utils/clrav или универсальным чистильщиком Майкрософта – Windows Malicious Software Removal Tool (найти можно на http://www.microsoft.com/downloads в разделе Windows Security & Updates).
2. Файл, закрывающий дырку в русской Windows XP для Lovesan и некоторых других паразитов, называется WindowsXP-KB823980-x86-RUS.exe. Скачать его можно с http://download.microsoft.com или с любого сайта в Рунете (например, http://www.fryazino.net/foruser/ freevirus.html).



frenkprogamer@mail.ru: *Здравствуйте. Я ежемесячно покупаю и читаю ваш журнал. На диске, который к нему прилагается, есть раздел «Киберспорт» и в нем есть демки с соревнований. Подскажите, пожалуйста, как их открывать? Александр.*

О: Инструкций по воспроизведению, конвертации и записи демо-файлов игр в Интернете – с избытком на всех языках мира, включая, конечно же, русский.
Вот, например, как этот вопрос освещают применительно к Quake 3 Fortress (полный текст – на http://tfa.spb.ru/lib/demos/observer.html):

1. Воспроизведение демки осуществляется командой **playdemo mydemo.qwd**.
2. Помните, что при запуске **qwcl.exe** без дополнительных параметров текущим каталогом является **quake/qw**, поэтому если вы хотите открыть демку, лежащую в каталоге **quake\fortress**, надо набрать **playdemo ...\fortress\mydemo.qwd**.
3. Если демка очень короткая, то вы можете не увидеть ее, если компьютер медленный и долго загружает все модули, тогда откройте консоль, нажмите стрелку вверх (появится предыдущая команда запуска демки) и нажмите Enter. Демка будет показана с начала.

Чтобы не возится с консолью и командной строкой, удобно использовать специализированные проигрыватели демок с функциями ускоренного и замедленного воспроизведения. Масса утилит для работы с демками (разрезание, склеивание, ремонт и так далее) есть на сайте все той же TeamFortress Academy (http://tfa.spb.ru/lib/demos/index.html).
Проигрыватели демок для Counter Strike и всех частей Quake можно скачать с http://www.cyber-fight.ru/offline/files.
А для других игр столь полезные утилиты можно разыскать через любую поисковую машину – Google, «Яндекс», Rambler и т.д., просто набрав в строке поиска слова «просмотр демок» и название игры.

P.S. Вопросы оставляйте на форуме «Страны Игр» или присылайте на dolser@gameland.ru. ■



20-24 июня 2006
III Молодежный ФЕСТИВАЛЬ
МОСКВА, ВВЦ
СЛИЯНИЕ
КОМПЬЮТЕРНЫЙ САЛОН
«ИНТЕРАКТИВНЫЙ МИР»
Программа:
телефон: 101-22-74
www.joyn.ru

Автор:
Максим Поздеев
bw@gameland.ru



[XBOX 360] TOM CLANCY'S GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER

Capture Ontiveros (hard) – поймайте General Ontiveros живым.
Capture Ontiveros (normal) – поймайте General Ontiveros живым.
Clear the way (hard) – доступ к rebel HQ.
Clear the way (normal) – доступ к rebel HQ.
Complete the training mission – пройдите тренировочную миссию.
Co-op 1-1, 1-2, 1-3, 1-4 – пройдите указанные миссии в кооперативном режиме.
Committed (Multiplayer) – проведите 8 часов за игрой в мультиплеере.
Deadly (Multiplayer) – совершите 4 убийства за 4 секунды (или быстрее) в мультиплеере.
Falcon (Multiplayer) – подбейте 100 вертолетов в мультиплеере.
Heavyweight (Multiplayer) – совершите 10 тысяч убийств в мультиплеере.
Perfect chapter 1 (Multiplayer) – выполните все primary и secondary задачи в chapter 1.
Sniper (Multiplayer) – выполните 500 попаданий в голову противников в мультиплеере.
Solo champion (Multiplayer) – выйдите на первое место в solo leaderboard.
Team champion (Multiplayer) – выйдите на первое место в solo leaderboard.
Unyielding (Multiplayer) – совершите 30 убийств подряд (до того, как убьют вас) в мультиплеере.
World Champion (Multiplayer) – выйдите на первое место в universal leaderboard.
Eliminate defenses (hard) – уничтожьте защитников замка Chapultepek.
Eliminate defenses (normal) – уничтожьте защитников замка Chapultepek.
Escort Ruiz-Pena (hard) – проводите мексиканского президента в американское посольство.
Escort Ruiz-Pena (normal) – проводите мексиканского президента в американское посольство.
Locate the Football (hard) – заберите Football у Carlos Ontiveros.
Locate the Football (normal) – заберите Football у Carlos Ontiveros.
Master of Ceremonies – проведите как минимум тысячу матчей в мультиплеере.
Neutralize rebel outpost (hard) – нейтрализуйте пост мятежников, перекрывающий дорогу.
Neutralize rebel outpost (normal) – нейтрализуйте пост мятежников, перекрывающий дорогу.
Protect US president (hard) – найдите и защитите американского президента.
Protect US president (normal) – найдите и защитите американского президента.
Reach Ramirez (hard) – достигните позиций Captain Ramirez.
Reach Ramirez (normal) – достигните позиций Captain Ramirez.
Reach the Football (hard) – достигните местоположения Football.
Reach the Football (normal) – достигните местоположения Football.
Secure Ballantine (hard) – обеспечьте безопасность американского президента.
Secure Ballantine (normal) – обеспечьте безопасность американского президента.
Secure US tanks (hard) – возьмите контроль над 50 американскими танками, украденными у мятежников.
Secure US tanks (normal) – возьмите контроль над 50 американскими танками, украденными у мятежников.



[PS2] 24 THE GAME

1 В главном меню зажмите L1+L2+R1+R2 и держите до тех пор, пока не откроется меню Security Clearance. Там и вводите перечисленные ниже коды. Обратите внимание – первыми указываются коды для PAL-версии игры, а в скобках (на всякий случай) приведены комбинации для американских NTSC-дисков:
PALMER054 (54PALMER) – все бонусы;
DESSLER072 (72DESSLER) – все миссии;
ALMEIDA062 (62ALMEIDA) – бесконечные патроны;
BAUER066 (66BAUER) – неуязвимость.

2 Для получения перечисленных ниже бонусов необходимо проходить соответствующие игровые миссии с высоким итоговым рейтингом. Обычно для открытия секретов достаточно пройти уровень с отметкой «90%» или выше. Итак, слева указан приз, а справа – уровень, который нужно пройти с высоким рейтингом.

Модели персонажей (46):
SWAT team member – Mission 1: 6am «Storming the Ship»;
Carr – Mission 3: 7am «Chase Found Out»;
Secret Service – Mission 22: 4pm «Jack is Chased»;
Donna Madsen – Mission 25: 6pm «Questioning Donna»;
Del Toro – Mission 26: 6pm «Going After Del Toro»;
Del Toro's Guard – Mission 27: 7pm «Jack Tracks Kim»;
Ryan Chapelle – Mission 28: 7pm «Jack Heads into Madsen's Base»;
Jack Bauer – Mission 29: 8pm «Escape from Madsen's Base»;
Tarket – Mission 4: 8am «Following Daniels»;
Robert Daniels – Mission 6: 9am «Interrogating Daniels»;
Chloe O'Brien – Mission 7: 9am «Sniper Search»;
Vice President Presscott – Mission 8: 9am «Taking out the Enemy»;
Sean Walker – Mission 9: 10am «PDA Discovered»;
Ho Shin – Mission 10: 10am «Ho Shin's Shop»;
Dr. Kevin Tyson – Mission 11: 10am «To Li Jin Yu's Apartment»;
Female Civillian – Mission 13: 12pm «Bringing in Li Jin»;
Eddie Cain – Mission 14: 12pm «Stopping the Metro Attack»;
Michelle Dessler – Mission 15: 1pm «M3»;
Kim Bauer – Mission 16: 1pm «Kim Goes Back In»;
Nina Meyers – Mission 17: 2pm «To the Roof»;
Sid Wilson – Mission 18: 2pm «Chase Undercover»;
Male CTU Worker – Mission 20: 3pm «To the Agency»;
Female CTU Worker – Mission 31: 8pm «Disabling the Data Scrambler»;
Adam Kaufman – Mission 32: 9pm «Locating the Bombs»;
Tony Almeida – Mission 33: 9pm «Tony Leads a Team to the Bomb»;
Agent Pierce – Mission 34: 9pm «Bomb Defusal»;
Agent Evans – Mission 35: 9pm «Jack Leads a Team to the Bomb»;
Agent Landis – Mission 36: 9pm «Attack at the Bomb Site»;
Agent Baker – Mission 37: 10pm «After the Earthquake»;
Kate Warner – Mission 38: 10pm «Madsen has Kate»;
LAPD – Mission 40: 11pm «The Search for Radford»;
Jody – Mission 41: 11pm «Hostage Situation»;
Stripe – Mission 43: 12am «Finding the CTU Data Drive»;
Manuel – Mission 44: 12am «Escaping Sin Chung's Base»;
Passenger – Mission 45: 1am «Looking for Kate»;
President David Palmer – Mission 47: 1am «Protect Chase»;
Joseph Sin Chung – Mission 48: 2am «Chase Ambushed»;
Kathy Weis – Mission 49: 2am «The Informant»;
Governor James Radford – Mission 50: 2am «Searching Radford's Office»;
Mandy – Mission 51: 3am «DOD System Hack»;
Sonny – Mission 52: 3am «Armored Truck Pursuit»;
Chase Edmunds – Mission 53: 4am «Fort Lesker's Control Room»;
Military Base Worker – Mission 54: 4am «Cracking the Codes»;
Peter Madsen – Mission 57: 5am «Jack vs Madsen»;
Max's Bodyguard – Mission 58: 5am «Taking the Ship»;
Max – Mission 59: 5am «The Final Showdown».

Изображения (6):
Jack Bauer – Mission 5: 8am «Daniels Takedown»;
Tony Almeida and Michelle Dessler – Mission 19: 2pm «Reboot»;
Peter Madsen and Sid Wilson – Mission 23: 4pm «Madsen Attacked»;
Kim Bauer – Mission 30: 8pm «Jack and Kim Escape»;
Chase Edmunds – Mission 42: 12am «Accessing the Computer Labs»;
President David Palmer – Mission 56: 5am «Raiding the Docks»;

Видеоинтервью (3):
Reiko Aylesworth (Michelle Dessler) – Mission 2: 6am «Wired to Blow»;
Carlos Bernard (Tony Almeida) – Mission 21: 3pm «Through the Agency»;
Elisha Cuthbert (Kim Bauer) – Mission 55: 4am «Escape from Fort Lesker».

PLAYSTATION 2 | XBOX

[PS2, XBOX] DRIVER: PARALLEL LINES



1 Введите приведенные ниже пароли в Cheat-меню:
CARSHOW – открывает все автомобили;
GUNRANGE – дает доступ ко всему оружию;
GUNBELT – бесконечный боезапас;
ZOOMZOOM – бесконечный Nitrous;
IRONMAN – неуязвимость;
ROLLBAR – неразрушаемые машины;
KEYSTONE – копы становятся слабее;
TOOLEDUP – бесплатные апгрейды.

2 Собирайте разбросанные по округе золотые звезды, чтобы получить бонусы:
Health Increase – 10 звезд;
Nitrous Increase – 20 звезд;
Double Ammunition Capacity – 30 звезд;
Double Car Durability – 40 звезд;
Free Vehicle Upgrades – 50 звезд.

3 Получите вознаграждение, проехав определенное количество миль:
666 miles – Bodysnatcher Mode;
700 Miles – Night Night;
800 Miles – Shortest Day;
900 Miles – Far Out.

4 GP Racers:
Raven Racer Driver – финишируйте первым в GP Long Island Race (1978 год);
San Marino Spyder Racer – финишируйте первым в Driver GP Manhattan Race (1978 год);
Hot Rod – финишируйте первым в Driver GP Long Island Race (2006 год);
Torrex Racer Driver – финишируйте первым в GP Manhattan Race (2006 год).

5 Дополнительные виды оружия:
Aust PUP Weapon – пройдите миссию Gauntlet;
Blaine Weapon – пройдите миссию Home Wrecker;
F70 Weapon – пройдите миссию Tailgate;
Gangster Weapon – пройдите миссию Tailgate;
Grenade Launcher – пройдите миссию Kidnap;
L15 Weapon – пройдите миссию Jail Break;
RPG – пройдите миссию Shell Shock;
Service 9 Weapon – пройдите миссию Last Chance;
SF10 Weapon – пройдите миссию Guardian Angel.

6 Разное:
Andec Racer – финишируйте первым в Jersey Racetrack race на сложности Hard;
Bonsai Racer – финишируйте первым в La Guardia race на сложности Medium;
Brooklyn – финишируйте первым в любом Track-Race (рядом с гаражами) на сложности Medium;
BX-9 Racer – финишируйте первым в Hunts Point race на сложности Medium (2006 год);
Cerrano Racer – пройдите Circuit Breaker;
Cerva Racer – финишируйте первым в Hunts Point race на сложности Medium;
Colonna Racer – финишируйте первым в Jersey race на сложности Medium (2006 год);
Kramer Racer – финишируйте первым в Hunts Point race на сложности Hard (2006 год);
Melizzano Racer – финишируйте первым в La Guardia race на сложности Hard;
MX2000 Race Car Complete La Guardia race-track на сложности Medium (2006 год);
Prestige Racer – финишируйте первым в Jersey race на сложности Hard (2006 год);
San Marino Racer – финишируйте первым в Hunts Point race на сложности Hard;
Zenda Racer – финишируйте первым в La Guardia race на сложности Hard (2006 год);
Then & Now (Era) Change Option / Ram Raider / Negotiator Vehicle / Atlus Racer – пройдите игру до конца.

Если у вас есть вопросы или комментарии по содержанию рубрики, пишите на bw@gameland.ru. И пусть все тайное станет явным.

КОНКУРС

«РАЗ ШПИОН, ДВА ШПИОН!»

УСЛОВИЯ

Выберите правильные ответы и отправьте их по адресу spy@gameland.ru до 1 июля 2006 года с пометой в теме письма (или на конверте) «Раз шпион, два шпион!». Бумажные письма присылайте на адрес редакции (ищите в выходных данных журнала). И не забудьте полностью указать свои имя, фамилию и домашний адрес.
УДАЧИ!

НА КОНУ

Коллекционные DVD-издания дилогии о Борне («Идентификация Борна» + «Превосходство Борна»). Лицензионные DVD с фильмом «Не пойман – не вор».



1. Фильмы «Идентификация Борна» и «Превосходство Борна» являются кинонтерпретацией...
а) книжной трилогии;
б) графических новелл;
в) одноименной видеоигры;
г) серии пластмассовых игрушек.

2. Третий фильм о Борне будет называться...
а) «Революция Борна»;
б) «Справедливость Борна»;
в) «Ультиматум Борна»;
г) «Война Борна»

3. Первоначально роль Борна в фильме предназначалась...
а) Шону-Уильяму Скотту;
б) Джорджу Клуни;
в) Альфреду Молине;
г) Бреду Питту.

4. Настоящим «отцом» Борна с полным правом можно назвать...
а) Пола Гринграсса;
б) Роберта Ладлема;
в) Роджера Янга;
г) Игнаца Эдлера фон Борна.

ПРИЗЫ ПРЕДОСТАВЛЕНЫ КОМПАНИЕЙ UNIVERSAL PICTURES RUS

[X360] CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS

Список достижений для Xbox 360 GamerScore:
Bronze Detective Badge Award – найдите спрятанный телевизор в Главе 1;
Ripple Xbox 360 Award – найдите спрятанный телевизор в Главе 2;
Static Xbox 360 Award – найдите спрятанный телевизор в Главе 4;
Silver Detective Badge Award – найдите спрятанный телевизор в Главе 6;
Bird Bath Xbox 360 Award – найдите спрятанный телевизор в Главе 7;
Test Pattern Xbox 360 – найдите спрятанный телевизор в Главе 8;
Gold Detective Badge – найдите спрятанный телевизор в Главе 9;
Chapter Completion Award (от 1 до 9) – пройдите соответствующие Главы – от 1 до 9;
Chapter Bronze Bird Award (от 1 до 9) – найдите по одной птице в соответствующих Главах – от 1 до 9;
Chapter Silver Bird Award (от 1 до 9) – найдите по шесть птиц в соответствующих Главах – от 1 до 9;
Golden Bird Award – найдите всех птиц в игре (всего 60 штук);
Gold Game Completion – пройдите игру;
Compassion Award – оставьте Serial Killer X жить;
Revenge Award – убейте Serial Killer X;
Internal Affairs Report – найдите 20 кусочков металла (metal pieces);
DUO Report – найдите 29 кусочков металла (metal pieces);
Bronze Melee Master – пройдите один эпизод, применяя только оружие для ближнего боя;
Silver Melee Master Award – пройдите три эпизода, применяя только оружие для ближнего боя;
Gold Melee Master Award – пройдите все эпизоды, применяя только оружие для ближнего боя;
Melee Mayhem Award – получите все debris и entry tool weapon;
Firearm Freedom Award – получите все огнестрельное оружие;
Chief Investigator award – найдите все crime scene clues.
Propaganda Report 1 – найдите 9 кусочков металла (metal pieces);
Propaganda Report 2 – найдите 20 кусочков металла (metal pieces);
Propaganda Report 3 – найдите 29 кусочков металла (metal pieces);
Propaganda Report 4 – найдите 30 кусочков металла (metal pieces);
Примечание: для получения наград нет необходимости проходить игру на каком-либо определенном уровне сложности. Также каждое достижение, помимо пополнения счета GamerScore, откроет доступ к какому-либо ролику или арту.

[X360] KAMEO: ELEMENTS OF POWER

Elemental Sprites:
40 Below – победите Shadow Troll в Ice Cave;
Ash – спасите Halis;
Chilla – спасите Lenya;
Deep Blue – победите Темного Тролля в Water Cave;
Flex – победите Темного Тролля в Sulfer Cave;
Major Ruin – победите Темного Тролля в Lobster Hollow;
Pummel Weed – победите Темного Тролля в Enchanted Kingdom;
Rubble – победите Темного Тролля в Forgotten Forest;
Snare – спасите Yeros;
Thermite – победите Темного Тролля в Ogre Swamp.
Список достижений для Xbox 360 GamerScore:
10 Live Co-op Games – проведите 10 игр через Xbox Live с одним savegame;
20 Live Co-op Games – проведите 20 игр через Xbox Live с одним savegame;
50 Live Co-op Games – проведите 50 игр через Xbox Live с одним savegame;
Defeated Thorn – победите короля троллей Торна;
Found 40 Below – найдите Воина по имени 40 Below;
Found Ash – найдите Воина по имени Ash;
Found Chilla – найдите Воина по имени Chilla;
Found Deep Blue – найдите Воина по имени Deep Blue;
Found Flex – найдите Воина по имени Flex;
Found Major Ruin – найдите Воина по имени Major Ruin;
Found Pummel Weed – найдите Воина по имени Pummel Weed;
Found Rubble – найдите warrior Воина по имени Rubble;
Found Snare – найдите Воина по имени Snare;
Found Thermite – найдите Воина по имени Thermite;
Forgotten Forest Co-op 'A' – получите рейтинг Co-op "A" в Forgotten Forest;
Snow Temple Co-op 'A' – получите рейтинг Co-op "A" в Snow Temple;
Thorn's Airship Co-op 'A' – получите рейтинг Co-op "A" в Thorn's Airship;
Thorn's Castle Co-op 'A' – получите рейтинг Co-op "A" в Thorn's Castle;
Thorn's Pass Co-op 'A' – получите рейтинг Co-op "A" в Thorn's Pass;
Water Temple Co-op 'A' – получите рейтинг Co-op "A" в Water Temple.

ЕЩЕ

[DS] TAMAGOTCHI CONNECTION: CORNER SHOP

На экране для ввода паролей введите следующие коды:
4957050328 – Hamburger;
2068994292 – Roller skates.

[DS] TRUE SWING GOLF

Floral Garden Country Club – дойдите до финального раунда Rookie Class в Single Player Championship;
Volcanic Island Golf Course – выиграйте в финальном раунде Rookie Class в Single Player Championship.

[DS] BRAIN AGE: TRAIN YOUR BRAIN IN MINUTES A DAY

Дополнительный контент:
Hard mode for Calculations x 100 game – получите 11 stamps или score ниже 90 секунд;
Low to High game – получите 01 stamp;
Syllable Count game – получите 02 stamps;
Head Count game – получите 03 stamps;
Tips Option – получите 05 stamps;
Stamp Designer Option – получите 07 stamps;
Hard mode for Head Count game – получите 09 stamps;
Triangle Math game – получите 13 stamps;
Time Lapse game – получите 15 stamps;
Hard mode for Triangle Math game – получите 17 stamps
Voice Calculation game – получите 20 stamps.
Зажмите [**Select**], когда выбираете пункт **Brain Age Check**. Это позволит выбирать порядок тестов в режиме.

[PS2] STATE OF EMERGENCY 2

В игре зажмите L1+R1, а затем наберите ●, ▲, ■, ●, ▲, чтобы открыть много всего и сразу.



[PSP] DAXTER

Daxter's Goggles – соедините PSP с запущенной на ней Daxter и PlayStation 2 с запущенной на ней Jak X, чтобы получить возможность снимать и надевать очки Декстера.
Ролики:
E3 2005 Trailer – соберите 600 Precursor Orbs;
Concept Art – соберите 700 Precursor Orbs;
Intro Animatic – соберите 800 Precursor Orbs;
Game in Construction – соберите 900 Precursor Orbs;
Behind the Scenes – соберите 1000 Precursor Orbs.
Мини-игры:
Мини-игра «Матрица, часть первая» – найдите 1 Orb;
Мини-игра «Храброе сердце» – соберите 100 Orbs;
Мини-игра «Властелин колец» – соберите 200 Orbs;
Мини-игра «Индиана Джонс» – соберите 300 Orbs;
Мини-игра «Матрица, часть вторая» – соберите 400 Orbs;
Мини-игра «Властелин колец, часть вторая» – соберите 500 Orbs.
Дополнительные предметы и коды за победу в мини-играх:
Шляпа – Gold on Indiana Jones Minigame;
Штаны – Gold on Lord of the Rings II Minigame;
Подарок на вебсайте A – завоюйте золото в мини-игре «Матрица, часть первая»;
Подарок на вебсайте B – завоюйте золото в мини-игре «Храброе сердце»;
Подарок на вебсайте C – завоюйте золото в мини-игре «Властелин колец, часть первая»;
Подарок на вебсайте D – завоюйте золото в мини-игре «Матрица, часть вторая».
Чтобы получить модифицированный скутер, наберите в **Jak X** (**PS2**) рейтинг 100%, а затем подключите вашу **PlayStation Portable** (с запущенной на ней игрой **Daxter**) к **PlayStation 2** (с запущенной на ней игрой **Jak X**).



[XBOX] HALF-LIFE 2

Во время игры введите следующие коды:
▲, ▲, ▼, ▼, ◀, ▶, ◀, ▶, [**B**], [**A**] – восстановление 25 пунктов здоровья;
[**Y**], [**B**], [**A**], [**X**], [**White**], [**Y**], [**X**], [**A**], [**B**], [**White**] – дополнительные патроны для того оружия, что находится в руках у персонажа на момент введения кода;
◀, ◀, ◀, ◀, [**Black**], ▶, ▶, ▶, ▶, [**White**] – открыть доступ ко всем уровням.


adidas
ГЕНЕРАЛЬНЫЙ
СПОНСОР
BECKHAM+10
adidas.com/football

ЖЕЛЕЗО

Александр Куприянов

ICEMAT И STEELSERIES В РОССИИ

Дистрибьюторская компания «Графитек» объявила о начале поставок на российский рынок продукции фирм ICEMAT и SteelSeries. Коврики, выпускаемые под этими марками, специально разрабатывались для киберспортсменов (при их активном участии) и давно зарекомендовали себя как одни из лучших в мире. При этом стоит отметить, что обе фирмы при изготовлении своей продукции используют весьма нестандартные материалы. Так, например, с помощью специальной обработки стеклянные коврики серии ICEMAT-GEAR становятся не только прочными, но и обладают идеально гладкой поверхностью, обеспечивающей отличное скольжение мыши. А в SteelSeries пошли еще дальше – большинство ковриков линейки SteelPad вообще выполняются из металла. Не забыты и аудио-аксессуары. Мини-тест великолепной гарнитуры Icemat Siberia мы уже представляли вам в «СИ» №17 (194), а разбираемая на три модуля SteelSound 5H USB еще ждет своего часа. И пусть цена на профессиональную продукцию немала – от $25 до $55 за коврик, все они станут прекрасным подарком для любого геймера. Подробности на http://grafitec.ru. ■



СТЕКЛЯННЫЙ КОВРИК 2ND EDITION ОТ ICEMAT



ГАРНИТУРА STEELSOUND 5H USB ОТ STEELSERIES

ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ ТЕЛЕФОН К ПРЕМЬЕРЕ «КОДА ДА ВИНЧИ»

К премьере фильма «Код Да Винчи» компания Sony Ericsson выпустила ограниченным тиражом новый телефон Z530i, в комплект которого входят: дополнительный набор сменных панелей, аудио-книга Дэна Брауна «Код Да Винчи», одноименная русифицированная игра, приглашение принять участие в онлайн-игре «По следам Кода Да Винчи» и оригинальные медиафайлы по мотивам кинофильма. Телефон выполнен в форм-факторе раскладушки и имеет два дисплея, а также встроенную камеру с 4-кратным зумом. Внутренний дисплей с разрешением 128x160 пикселей способен отображать 65536 цветов. Встроенная память объемом 28 Мбайт может быть дополнена за счет использования карт Memory Stick Micro (M2). Набор интерфейсов стандартный – USB, Bluetooth и IrDA. Телефон работает в сетях GSM 900/1800/1900 МГц. От Li-Ion источника питания емкостью 900 мАч аппарат может находиться в режиме ожидания до 400 часов, а на связи – до 9 часов. При весе 93 г габариты новинки составляют 90x47x24 мм, а в продаже она появится аккурат к премьере фильма, по цене $235. ■



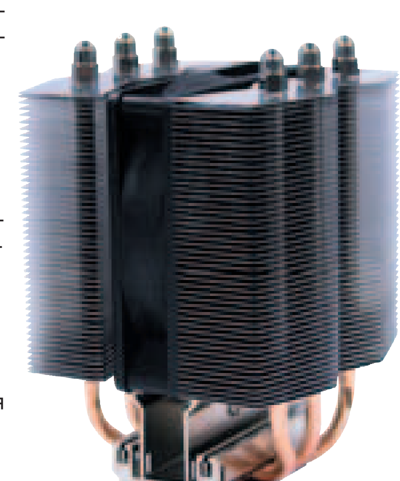
НОУТБУКИ В СТИЛЕ LAMBORGHINI

В результате сотрудничества компании ASUS с дизайнерами известнейшего автомобильного концерна новая линейка ноутбуков, помимо достойной начинки, получила ослепительный внешний вид a-la Lamborghini. Система создана на основе платформы Intel Centrino Duo с процессором Intel Core Duo T2500 (чипсет Intel 945PM). Для увеличения времени автономной работы на 20-25% в ноутбуке применена энергосберегающая технология ASUS Power4 Gear+, регулирующая тактовую частоту процессора в зависимости от загруженности системы. Для этого служат восемь стандартных режимов: игра, офисные приложения, просмотр DVD и так далее. Дисплей размером 15 дюймов (1400x1050) имеет стеклянное покрытие, а применяемые технологии Color Shine и Exclusive ASUS Splendid Video Intelligence улучшают качество изображения. Ноутбук оснащен видеокартой NVIDIA GeForce 7400 (512 Мбайт), позволяющей использовать его в любых развлекательных целях. Лэптоп укомплектован оперативной памятью DDR2 667 МГц, объемом до 2 Гбайт, и жестким диском на 120 Гбайт. Привод DVD Super-Multi Double Layer позволяет работать с оптическими накопителями практически любого типа. Помимо разъемов основных интерфейсов, ASUS Lamborghini VX1 снабжается модулем беспроводной связи Bluetooth 2.0+EDR и WLAN 802.11 b/g. Линейка уже доступна на российском рынке по цене от $3400. ■



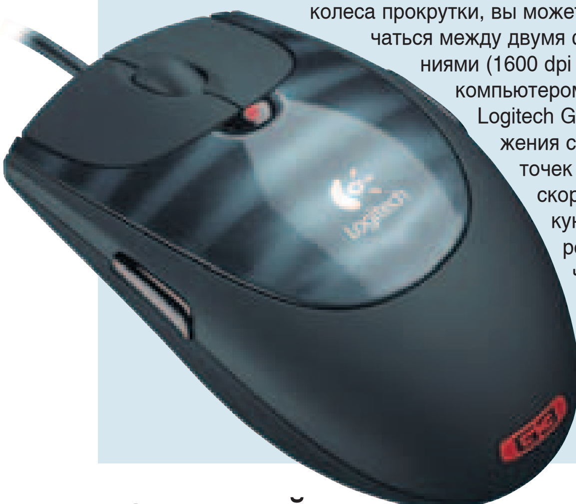
НОВЫЙ «БАШЕННИК» ОТ SCYTHE

Компания Scythe представила свое новое детище – башенный кулер с тепловыми трубками, предназначенный для использования в системах с сокетами 478, 754, 939, 940 и LGA775. Алюминиевый радиатор, припаянный к медной подошве, разделен на две половины, между которыми установлен вентилятор размером 100x100x25 мм. При этом габариты конструкции остались достаточно компактными и составляют всего 109x105x150 мм, а уровень шума при 1500 об/мин (±10%) не превышает 22 дБ. Кстати, предусмотрена возможность замены вентилятора на другой, с диаметром от 60 до 140 мм и толщиной не более 25 мм. Это позволит пользователям регулировать производительность и шум в широких пределах. Новый дизайн A.W.S.F., благодаря просчитанной модели угловых срезов и расстоянию между вентилятором и пластинами радиатора, обеспечивает устройству высокую эффективность в отводе тепла и уменьшает вибрацию. Также стоит отметить систему крепления VTMS, не требующую применения каких-либо инструментов при монтаже кулера. Цена Scythe Mine CPU SCMN-1000 в рознице составляет $45. ■



ПОПОЛНЕНИЕ ГЕЙМЕРСКОЙ ЛИНЕЙКИ LOGITECH

Уже ставший знаменитым геймерский модельный ряд компании Logitech пополнился новой мышкой под индексом «3». Основными ее отличиями являются функциональные характеристики, превосходящие G1, и более доступная цена, по сравнению с топовыми мышками Logitech G5 и G7. Размер и вес «трешки» позволят удержать ее даже кончиками пальцев, а покрытие Logitech DryGrip предотвратит выскальзывание устройства во время длительных баталий. Благодаря программному обеспечению, входящему в комплект поставки, разрешение мыши можно установить в диапазоне от 400 dpi до 2000 dpi. Но и без установки дополнительного ПО, при помощи кнопки, расположенной около колеса прокрутки, вы можете «на ходу» переключаться между двумя фиксированными значениями (1600 dpi и 800 dpi). Соединяясь с компьютером через USB-интерфейс, Logitech G3 обрабатывает изображения со скоростью 6.4 миллиона точек в секунду и работает на скоростях до 45 дюймов в секунду. С целью снизить сопротивление и улучшить четкость позиционирования здесь используется специальное тефлоновое покрытие нижней поверхности. Цена и дата появления в продаже пока не сообщаются. ■



ПРЯМОЙ КОНКУРЕНТ GEFORCE 7600 GT

Новая видеокарта среднего ценового диапазона, построенная на базе ядра X1800GTO от ATI и унаследовавшая крайне удачную архитектуру более мощной модели RX1800XL, является прямым конкурентом серии 7600 GT от NVIDIA. Графическое ядро новинки (500 МГц, 12 конвейеров) изготавливается по 90-нм технологии, а используемая видеопамять GDDR3 работает на частоте до 1000 МГц и имеет хороший разгонный потенциал. «Видюшка» аппаратно поддерживает шейдеры 3-й модели и последние версии API DirectX и OpenGL. Технология Avivo обеспечивает плавное воспроизведение видео, четкое изображение и универсальную совместимость со всеми телевизорами, дисплеями и проекторами. А применение усовершенствованной комбинированной 3D-фильтрации, автоматической регулировки уровня контраста и аппаратно ускоренной обработки изображения делает картинку невероятно яркой и насыщенной. В дополнение к этому MSI RX1800GTO-VT2D256E полностью поддерживает режим CrossFire, позволяющий использовать параллельно две видеокарты, поднимая производительность чуть ли не вдвое. ■



ДОМАШНИЙ КИНОТЕАТР В ОДНОМ МОНИТОРЕ

Компания Philips выпустила монитор, претендующий на роль миниатюрного домашнего кинотеатра. Дело в том, что, помимо четырех встроенных колонок выходной мощностью по 5 Вт, для передачи низких частот монитор комплектуется отдельным 20-ваттным сабвуфером. А 19-дюймовая матрица (TN+Film) с разрешением 1280x1024 пикселей, обладающая временем отклика равным 8 мс, позволит качественно отображать не только игры, но и любые приложения с динамичной картинкой. Яркость Philips 190G6 составляет 420 Кд/м^2, контрастность 700:1, а углы обзора 160 градусов. Прилагаемое программное обеспечение Sound Agent 2, с простым графическим интерфейсом, поможет навести порядок в хранящихся в компьютере аудио-файлах, автоматически создавая удобные библиотеки. Кроме того, эта программа и специально предусмотренные клавиши упрощают тонкую настройку звучания в соответствии с вашими личными предпочтениями. Для подключения монитора можно использовать D-Sub, DVI-D, S-video, а также композитный интерфейс.



Размеры Philips 190G6 590x460x265 мм, а вес 9.5 кг. Розничная цена – $710. ■



МЕЧТА АВТОЛЮБИТЕЛЯ

Еще одним устройством, пополнившим G-серию Logitech, стал руль G25 Racing Wheel с невиданным набором реалистичных функций. Здесь вам и шестискоростная коробка передач с классическим рычагом переключения и задним ходом, и реалистичная ось, как в настоящем гоночном автомобиле, и долгожданная трехпедальная система. Присутствует и оборот в 900 градусов, уже реализованный в предыдущей модели. Отдельного упоминания заслуживает силовая система, использующая механизм двойного мотора, что обеспечивает более сильные и четкие эффекты ударов и тремора. Удивительно, двухмоторная связка работает тише, чем большинство других моделей со стандартным приводом обратной связи. Ограниченный тираж и цена $370 просто обязывают к применению спецотделки. Руль и рукоятка рычага обтянуты натуральной кожей, а перекладины и расположенные под рулевым колесом шифты выполнены из нержавеющей стали. Прорезиненный низ педальной платформы, имеющей стальной каркас, обеспечивает устойчивое положение на любой поверхности. Что интересно, Logitech G25 Racing Wheel будет совместим, как с ПК, так и с PS2. Осталось дождаться появления достойного автосимулятора. ■



Платон Жигарновский

Тестирование игрового системного блока от компании OLDI

Еще каких-то лет пять назад я не брался писать о готовых системных блоках, причем независимо от того, собраны ли они великими мастерами Alienware или безвестной конторой в подвале моего дома. И дело тут не в том, что критериев оценки у готовой системы гораздо больше, нежели у отдельно взятой «железки», просто любой ПК – это и есть набор «железок». Следовательно, статья получается сводом заметок про каждую из них в отдельности. Однако опыт – штука неоценимая, и со временем мое отношение к материалам подобного рода изменилось, я стал понимать, что производительность любой комплектующей как таковой не имеет смысла, важна только скорость всей системы в целом. И не только скорость. Не меньшее значение имеют надежность, универсальность, низкий уровень шума, эргономика, цена... Дизайн, наконец, тоже занимает не последнее место в списке – кому охота держать на виду «монстра», не вписывающегося ни в один интерьер. Поэтому, когда поступил заказ на тест системника от компании OLDI, трудящегося на благо нашего дискового подразделения, я с любопытством взялся за дело.

Тестовый стенд

Процессор: AMD Athlon 64 X2 3800+ (BOX)
Память: Hynix DDR SDRAM 2x1 Гбайт, двухканальный режим,1T
Системная плата: ASUS A8N-SLI, чипсет nForce 4 SLI
Видеокарта: XFX GeForce 7800GT 256 Мбайт GDDR3
Жесткий диск: Samsung SP2004C 2x200 Гбайт SATA II
Оптический накопитель: NEC ND-4551 DVD±RW DL
FDD: 1.44Mb 3.5" NEC
Корпус: Linkworld 3116-P Black-Silver ATX 400W
ОС: Windows XP SP2
Драйверы: Последние доступные к моменту написания статьи

Как гласит известная поговорка, встречают по одежке, а провожают по уму. Следуя этой народной мудрости, я начну с экстерьера. А значит, далее речь пойдет о корпусе компьютера. Итак, перед нами классический Linkworld'овский кузов, выполненный в черно-серебряных тонах, с четырьмя пятидюймовыми и двумя трехдюймовыми отсеками. На его правом боку под неприметной крышкой примостилась панель интерфейсов с одним FireWire- и двумя USB-портами, а также композитными аудио входом и выходом. В общем, обычная современная «башня» средних размеров, с блоком питания на 400 ватт. На внутренней части левой боковой стенки установлен воздуховод с местом под вентилятор стандарта 80x80 или 90x90 мм, призванный нагнетать воздух извне непосредственно на процессор. На заднем торце предустановлен 90-миллиметровый кулер для вывода теплого воздуха наружу. При этом очень хочется отметить высокое качество сборки: провода и шлейфы аккуратно стянуты хомутами, приводы и материнская плата прикручены на все винты, дополнительные панели, идущие в комплекте с «мамкой», установлены на свои места, а не свалены в коробку от нее. Добавьте сюда очень низкий уровень шума для столь мощной системы, и вы поймете, что сделано все, ни больше ни меньше, как «для себя родного» и заслуживает отличной оценки. Переходим к начинке. Основой для нашей игровой станции стала материнская плата ASUS A8N-SLI на базе чипсета nForce 4 SLI, поддерживающая все современные процессоры от компании AMD под 939-й сокет (AMD Athlon 64/X2/FX, Sempron). Два ее слота PCI-E x16 могут работать как с одной видеокартой, так и с двумя в режиме SLI (хотя уже в режиме PCI-E x8). К счастью такой пропускной способности достаточно даже для двух видеокарт GeForce 7900 GTX, но за такое приобретение придется заплатить более $1100. В дополнение к этому «мама» экипирована интегрированным звуковым кодеком класса Audigy, оснащенным цифровыми интерфейсами и поддерживающим формат 7.1. Так что аудиочасть тоже никого не оставит равнодушным. Ну и, естественно, присутствуют все возможные интерфейсы. Тут вам и две гигабитных сетевухи, и 8 SATA-портов (4 из них поддерживают SATA II) с возможностью организации рейд-массивов, и десять портов USB 2.0, и очень много чего еще. Фундамент для нашей системы подготовлен основательно.

Благодарности

Редакция выражает благодарность за предоставленное на тестирование оборудование компании OLDI (http://www.oldi.ru).

В качестве сердца системы выступает новомодный двухъядерный процессор AMD Athlon 64 X2 3800+ с частотой 2000 ГГц и кэш-памятью второго уровня по 512 Кбайт на каждое ядро. И хотя большинство игр пока не умеют использовать оба ядра, благодаря им вы можете выполнять несколько задач одновременно практически без потери производительности. Особенно удобно для поклонников современных онлайновых ролевиков. Да и разгонный потенциал у этих «камней» очень сильный. Ответственность же за отображение графических красот возложена на видеокарту с чипом от NVIDIA – XFX GF 7800 GT (T70G). Она несет на борту 256 Мбайт видеопамя-

ФРОНТАЛЬНЫЙ ВИД. ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ НА ВОЗДУХОВОД, МОНТИРОВАННЫЙ НА БОКОВУЮ ПАНЕЛЬ.





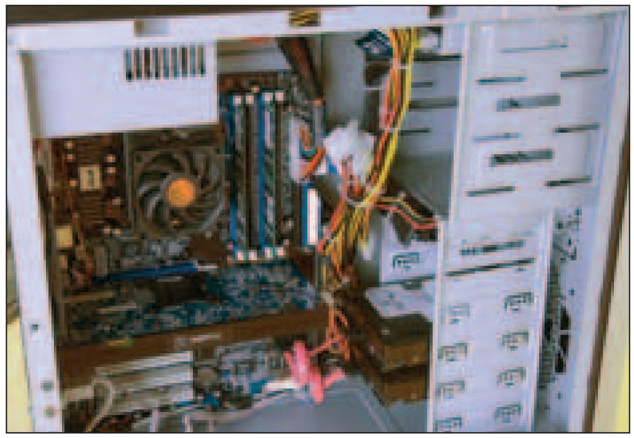
ВИД СЗАДИ. ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ НА УСТАНОВЛЕННУЮ ПЛАТУ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ИНТЕРФЕЙСОВ.



БОКОВАЯ ПАНЕЛЬ ИНТЕРФЕЙСОВ. ДВА ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ USB-ПОРТА, ОДИН FIREWIRE И КОМПОЗИТНЫЕ АУДИО ВХОД И ВЫХОД.



ВИДЕОКАРТА XFX GEFORCE 7800GT И ПЛАТА ПЕРЕКЛЮЧЕНИЯ РЕЖИМА SLI. ПРИ ВКЛЮЧЕННОЙ СИСТЕМЕ ЛОГОТИП НА БОКОВОЙ ПЛАНКЕ ОСВЕЩАЕТСЯ ЗЕЛЕНОЙ ДИОДНОЙ ПОДСВЕТКОЙ.



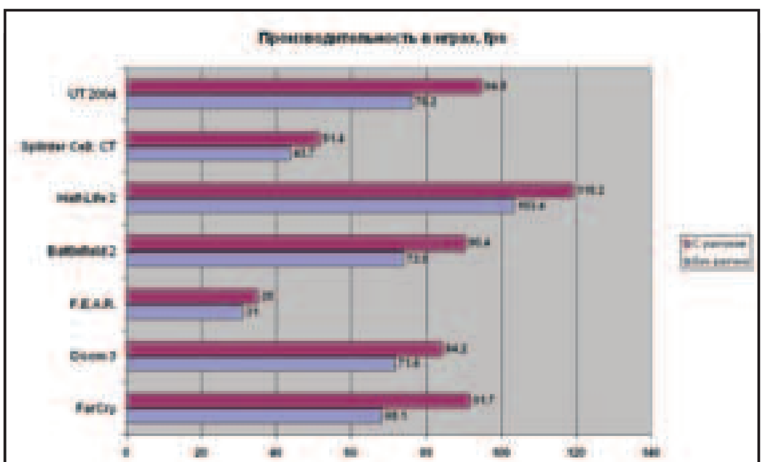
ОДНО ИЗ ВАЖНЫХ ДОСТОИНСТВ ВНУТРЕННЕЙ КОМПОНОВКИ – ВЫСОКАЯ АККУРАТНОСТЬ СБОРКИ. ВСЕ ШЛЕЙФЫ И ПРОВОДА СТЯНУТЫ ХОМУТАМИ, ЧТО БЛАГОПРИЯТНО СКАЗЫВАЕТСЯ НА РАБОТЕ СИСТЕМЫ ОХЛАЖДЕНИЯ.

ти и, несмотря на то что уже разогнана производителем (номинал 7800GT ядро/память – 400/1000 МГц, у XFX T70G – 450/1050 МГц), оснащена очень «молчаливым» охлаждением, не слышным на фоне всей системы, даже такой тихой, как в нашем случае. Вдобавок карта имеет фирменный дизайн топовых решений XFX – боковую панель с логотипом компании и зеленую светодиодную подсветку. Оставшиеся части системы не требуют столько внимания, поэтому расскажу о них лишь вкратце. Две планки оперативной памяти по одному гигабайту работают в двухканальном режиме. А, опять же, два двухсотгигабайтных жестких диска объединены в рейд-массив (RAID 0), образуя тем самым 400-гигабайтный диск с высокими линейными скоростями записи и чтения. Завершают композицию всеядный DVD-резак от компании NEC, поддерживающий запись дисков двойной плотности, и уже, по сути, никому не нужный флоппи-дисковод. В сумме получился достаточно сбалансированный ПК, не ограничивающий вас практически ни в чем. Да и трехлетняя гарантия, предоставленная продавцом, усиливает положительное впечатление от покупки. Однако пора перейти к полевым испытаниям, чтобы на деле проверить, на что способна эта «машинка».

В качестве реальной нагрузки были выбраны новинки и классика жанра FPS, использующие и DirectX, и OpenGL, а также популярные синтетические тесты. Причем мы намеренно решили не запускать 06-ю версию 3DMark, которая даже на самых навороченных системах выглядит как пошаговая стратегия. Стоит добавить, что вся «синтетика» прогонялась на дефолтных настройках, игры же запускались в разрешении 1280x1024 при максимальных установках, с включенными AAx4 и AFx4. Итак – в бой. Достаточно одного взгляда на результаты, приведенные на наших графиках, чтобы оценить внушительную мощь системы. В большинстве проектов количество кадров превышает отметку в 70 fps, чего более чем достаточно. И только в F.E.A.R. система оказалась не столь резвой, опустившись до 30 кадров. Казалось бы, вполне приемлемый уровень, но не стоит забывать, перед вами лишь усредненное значение, минимальное же падало и до 18 кадров в секунду. Конечно, разгон спасает, да и разрешение 1280x1024 вкупе с включенными AF и AA используют далеко не все, но не отметить этого факта я просто не мог. А с появлением консолей нового поколения аппетиты всех разработчиков резко подскочат вверх. Я специально не включил в сводную таблицу потрясающе красивую Ghost Recon: AW, потому что игра не позволила выставить качество картинки выше среднего уровня! Именно так, в принудительном порядке! Чтобы насладиться всей красотой Мехико Сити (место действия игры), вам потребуется минимум 512 Мбайт шустрой видеопамяти и процессор классом повыше. Вероятно, в последующих обновлениях разработчики оптимизируют код, да и обновление драйверов наверняка увеличит производительность в этом проекте. Но все равно, как-то неуютно. В остальном придраться не к чему – добротная система, собранная со вниманием к мелочам и готовая практически к любым перипетиям современной компьютерной жизни. ■

Разгон

Разгон системы проводился вкупе с заменой охлаждения на более производительные варианты. В нашем случае над охлаждением CPU трудился Cooler Master Hyper 6, а над GPU – Zalman VF700-Cu. В итоге процессор заработал на частоте 2500 МГц в режиме 250x10 (стандарт: 2000 МГц, 200x10), память – на частоте 250 МГц, с таймингами 3-4-4-8 (стандарт: 200 МГц с таймингами 2.5-3-3-7), видеокарта – с частотами ядра/памяти 520/1250 МГц (стандарт: 450/1050 МГц). Все подобные операции проводятся на свой страх и риск, следовательно, во избежание повреждения комплектующих необходимо быть предельно осторожными и четко знать, как это правильно делать.



Превосходные результаты во всех тестах, однако справиться с F.E.A.R. нашему испытуемому удалось уже не так легко.



Как и ожидалось, система показывает себя с очень хорошей стороны, набирая приличное количество баллов во всех приложениях.

Левандовский Юрий /voron@gameland.ru/

Новая линейка рулей от Thrustmaster

Явное оживление на рынке настоящих автосимуляторов, во многом вызванное деятельностью компании SimBin (GTR и GT Legends), похоже, породило новую волну разработок рулевых манипуляторов. Серьезные игры требуют соответствующего оборудования. Как результат – новая линейка манипуляторов от Thrustmaster, которую мы и представим вашему вниманию.

Список тестируемого оборудования

- **Thrustmaster Rallye GT PRO Force Feedback** ($110)
- **Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Force Feedback** ($70)
- **Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Rumble Force** ($60)

Отмечу, пожалуй, и еще одно новомодное течение – объединять сразу два устройства в одном. Не так давно мы писали про универсальные геймпады (все от той же Thrustmaster), вот и их знаменитые «феррарийские» рули стали совместимы как с PC, так и с PS2. В сегодняшнем тесте сразу два контроллера обладают этим свойством: Ferrari GT 2-in-1 FFB и Ferrari GT 2-in-1 RF. Их старший брат Rallye GT PRO FFB не может похвастать пафосной лицензией, но и у него найдется не один туз в рукаве. Хотя об этом позже, пока давайте посмотрим, что же нового предлагают разработчики, выпуская все новые модели таких, казалось бы, привычных устройств.

ДВЕ ПЕДАЛИ ХОРОШО, А ЧЕТЫРЕ ЛУЧШЕ!

Как и сами автосимуляторы, манипуляторы для них становятся все более приближенными к реальности. Рулевое колесо первым стало почти неотличимо от настоящей автомобильной баранки. Многие фирмы покрывают его специальным прорезиненным материалом, чтобы руки не проскальзывали. Некоторые особенно дорогие экземпляры даже имеют кожаную оплетку, как в настоящей машине. С каждым годом растет и угол поворота. Стандартные 140-150 градусов постепенно становятся пережитком прошлого. Наш сегодняшний испытуемый Thrustmaster Rallye GT PRO FFB увеличил этот показатель сразу на 100 градусов. Но до главного рекордсмена, Logitech Driving Force Pro с поворотом в 900 градусов, ему еще далеко. И, конечно же, каждый новый руль обещает нам еще более реалистичную обратную связь. Про времена, когда ее заменяла обычная пружина, не хочется и вспоминать. Электромотор, стоящий внутри, не просто создает силу, которая мешает нам поворачивать, но еще и имитирует всевозможные проскальзывания и удары по рулевому колесу. Например, вы едете по гравийной трассе, руль попросту будет подергиваться вправо-влево. Уперлись правым колесом в бордюр – и он не даст вам повернуть в эту сторону. Все вместе это называется «обратная связь», или Force Feedback. Чуть не забыл про педали. Они, кстати, наименее подверглись изменениям: на педальном блоке их по-прежнему две – «газ» и «тормоз». Но и здесь наметились сдвиги. Уже появились пресс-релизы о первенцах с классической трехпедальной компоновкой. Интересное решение предложили инженеры Thrustmaster все в том же Rallye GT PRO FFB. А значит, пора переходить к тестам.

Благодарности

Редакция выражает благодарность за предоставленное на тестирование оборудование компании «Алион» (http://www.alion.ru).

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Все рули крепились к столу, педальные блоки располагались на деревянном паркете. Совместимые с PS2 модели тестировались на игре Gran Turismo 4 на трассе Nurburgring Nordschleife. На PC рули тестировались на играх – GTR, GT Legends, TOCA Race Driver 3 и Cross Racing Championship. Использовались стандартные драйверы, поставляемые с данной моделью в комплекте. Оценивалась сила и реалистичность обратной отдачи, эргономика руля, сила нажатия и удобство педалей.

THRUSTMASTER FERRARI GT 2-IN-1

Итак, сначала рассмотрим братьев-близнецов Ferrari GT 2-in-1 Force Feedback и Ferrari GT 2-in-1 Rumble Force. Устройства полностью идентичны на вид. Оба имеют подрулевые шифтеры для переключения передач, 11 программируемых кнопок, D-pad и одинаковое крепление к столу. Как и все предыдущие модели от Thrustmaster, новые рули устанавливаются при помощи надежной конструкции, состоящей из струбцины с двумя резиновыми упорами и металлического винта. Цифры же «2-in-1» в названии означают совместимость как с персональным компьютером, так и с PlayStation 2. Но, как бы ни были схожи близнецы, в них всегда найдется много отличий. В нашем случае в основном это касается функции обратной связи. Если Force Feedback, как и полагается, обладает ей в полной мере, то на долю Rumble Force досталась лишь вибрация. Последняя вряд ли что-то сможет вам дать, кроме не-



ПЕДАЛЬНЫЙ БЛОК THRUSTMASTER FERRARI GT 2-IN-1 ЦЕЛИКОМ ИЗГОТОВЛЕН ИЗ ПЛАСТИКА.

ОДНО ИЗ ДОСТОИНСТВ ОБОИХ РУЛЕЙ THRUSTMASTER FERRARI GT 2-IN-1 – ЛИЦЕНЗИЯ ОТ ЗНАМЕНИТОЙ АВТОМОБИЛЬНОЙ МАРКИ, О ЧЕМ СВИДЕТЕЛЬСТВУЕТ ФИРМЕННАЯ ЭМБЛЕМА.





THRUSTMASTER FERRARI GT 2-IN-1 ВЫГЛЯДЯТ ОДИНАКОВО СО ВСЕХ СТОРОН. ГЛАВНЫЕ ОТЛИЧИЯ МЕЖДУ ВЕРСИЯМИ FFB И RB – ВНУТРИ.

большой бездумной тряски руля, изображающей только некое усредненное дорожное покрытие. Зато нет нужды в блоке питания. Такой вариант сойдет лишь для очень нетребовательных игроков. Полноценная же «обратная связь» отрабатывает все кочки, бордюры и прочие препятствия на дороге. Сила моторов настолько велика, что руль буквально вырывает из рук. Хорошо хоть, есть специальные настройки, ее регулирующие. Как и в большинстве рулей, передача усилий здесь осуществляется через шестерни, что придает работе своеобразную «ступенчатость» и создает приличный шум. Хотя к этому быстро привыкаешь, да и на игре совсем не сказывается. Педали у обеих моделей выполнены полностью из пластика, имеют среднюю силу нажатия и довольно большой ход. При этом они очень удобные и довольно информативные. Конструкция педального блока такова, что можно комфортно играть, расположив правую ногу на газе, а левую на тормозе. Вообще, при игре на PC руль Ferrari GT 2-in-1 Force Feedback оставляет очень хорошее впечатление для своей ценовой категории. Немного неудобно, что рулевое колесо прорезинено только в местах правильного хвата и имеет возможность поворачиваться лишь на 180 градусов. Но для начинающих гонщиков оно прекрасно подойдет, да и знаменитая лицензия станет приятным дополнением. А вот владельцам PlayStation 2 стоит все же задуматься перед его покупкой. С одной стороны, все работает нормально, но если копнуть чуть глубже, обнаруживаются странные вещи. При игре создается впечатление, что приставка определяет его как обычный геймпад. То есть руль имеет линейную кривую поворота, вы лишаетесь возможности подруливать небольшими движениями на высокой скорости, а значит, во многом вообще теряется смысл использования такого контроллера. Обратная связь функционирует – руль сопротивляется прокрутке, норовит вырваться из рук. А вот что он этим хочет изобразить – уже непонятно, ведь двигались мы на исправной машине по асфальтированной трассе... Проблему несколько решает регулятор усилий, но при этом вообще перестают отображаться удары. Очень жаль, была хорошая заявка на «лучшую покупку».

THRUSTMASTER RALLYE GT PRO FORCE FEEDBACK

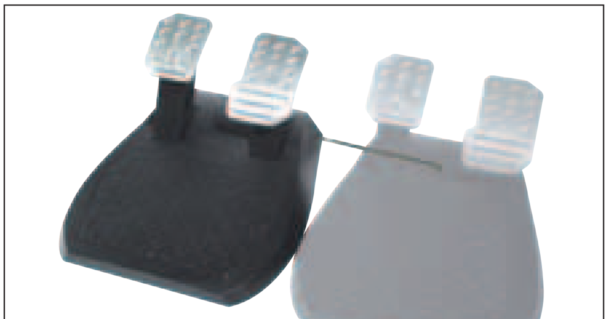
Вот мы и добрались до нового топового руля от Thrustmaster. О его принадлежности к элите говорит не только цена, превышающая $100, но и внушительный внешний вид, подкрепленный наличием металлических вставок в конструкции. Крепление к столу он имеет идентичное предыдущим двум моделям. Педали такие же, но оснащены массивными алюминиевыми накладками, намного более красивые и практичные, чем пластиковые. Баранка полностью прорезинена, что не дает рукам проскальзывать, какие бы активные маневры вы ни совершали. Изменилось и функциональное оснащение. Рядом с двумя подрулевыми шифтерами расположилась пара аналоговых рычагов. Отсутствие поддержки PS2 сказалось на обилии кнопок, их стало 9, причем две из них вынесены отдельно – чуть ниже ручки переключения скоростей. Главные же достоинства этого руля – первая на рынке поддержка сразу пяти (!) раздельных осей управления и ременная передача усилия от электромотора. «Ужасная» фраза про оси означает, что в игре к независимому управлению поворотом руля, газом и тормозом (традиционные три оси), прибавляется еще контроль над сцеплением и ручным тормозом. Но так как в стандартной поставке идет блок только с двумя педалями, то самое грамотное использование двух дополнительных осей, как нам показалось, – повесить на два подрулевых рычага повороты головы в кабине вправо и влево. Тем самым вы сможете плавно поворачиваться в кокпите на нужный вам угол. Но чтобы в полной мере оценить преимущества Rallye GT PRO, придется купить дополнительный педальный блок. Подключив его, вы становитесь обладателем весьма необычной машины с четырьмя педалями! С одной стороны, это придает автосимуляторам такое сходство с реальностью, что приходится заново переучиваться, избавляясь от привычки к автоматической коробке передач. С другой, на руле присутствует только секвентальный рычаг переключения. А, как выяснилось, все современные игры, поддерживающие аналоговое сцепление, при установке смены передач всего на две кнопки («передача вниз», «передача вверх») позволяют переключать их и без нажатия педали сцепления. Вот и выходит, вроде педаль есть, но чтобы получить полную имитацию управления автомобилем, надо покупать дополнительный USB-шифтер, который еще не так просто найти. Но, если вы не так заинтересованы в использовании педали сцепления, то руль понравится вам во всех отношениях. Качество изготовления заслуживает твердой пятерки. А ременная передача от электромотора порадует вас отличной обратной связью без всякой «ступенчатости» на поворотах и, главное, практически бесшумной. Единственный недостаток – недоработка драйверов, идущих в комплекте. Дело в том, что даже при установке максимального значения обратная связь у Rallye GT PRO не такая сильная, как у других рулей. Такое чувство, что едешь с гидроусилителем. Хотя на официальном сайте уже появилось обновление, исправляющее эту ошибку в большинстве гонок. ■



RGT PRO FFB – ТОПОВЫЙ РУЛЬ СЕМЕЙСТВА THRUSTMASTER С ПЯТЬЮ НЕЗАВИСИМЫМИ ОСЯМИ.



К СТАНДАРНЫМ ПОДРУЛЕВЫМ ШИФТЕРАМ У RGT PRO FFB ДОБАВЛЕНА ПАРА АНАЛОГОВЫХ РЫЧАГОВ.



КУПИВ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ БЛОК, ВЫ СТАНОВИТЕСЬ ОБЛАДАТЕЛЕМ УНИКАЛЬНОЙ 4-ПЕДАЛЬНОЙ МАШИНЫ.

Выводы

Подводя итог, нужно сказать, что новые рули от Thrustmaster несомненно заслуживают внимания, они качественно изготовлены и отрабатывают вложенные в них деньги. Да и поддержка сразу двух платформ сейчас довольно актуальна. Конечно, мы не будем рекомендовать поклонникам гонок Ferrari GT 2-in-1 Rumble Force. Но для геймеров, желающих просто «порулить», этот недорогой, не нуждающийся в дополнительном питании продукт вполне подойдет. Ferrari GT 2-in-1 Force Feedback прекрасно показал себя на PC, и при этом очень странно «выступил» на PS2. Тем не менее, на него стоит обратить внимание всем начинающим гонщикам, для которых консоль от Sony не является приоритетом. Топовый же Rallye GT PRO Force Feedback пусть и работает только с PC, зато может похвастать сразу пятью независимыми осями управления, ременной передачей усилия от электромотора и отдельным рычагом переключения передач. Сам руль оставляет лишь самые положительные эмоции, даже учитывая, что его поворот ограничен 240 градусами, а использование второго педального блока весьма спорно. Кроме того, он удобный, красивый, с хорошими педалями, имеющими достаточную жесткость и ход. Отличный выбор для любого геймера.

Выпуск подготовил:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



■ **Событие:** Шестой фестиваль японской анимации в Воронеже ■ **Даты:** 28 апреля – 1 мая 2006 года ■ **Организаторы:** воронежские поклонники аниме ■ **Наш рейтинг:** ★★★★★

Как давно вы читаете «Банзай!», признавайтесь? Помните ли вы, что почти два года назад, в 20 номере за 2004 год мы уже затрагивали тему косплея? Тогда Валерий Корнеев вернулся с Tokyo Game Show и, впечатлившись «гибкостью, хореографичностью, харизмой и фотогеничностью японских фэнов», отдал четыре страницы рубрики под публикацию фотографий с выставки. На дворе 2006-ой. Мы пишем про косплей еще раз, сменив на открывающей картинке японских Снейка и Еву из Metal Gear Solid 3 на наших Рено и Кадажа из «Последней фантазии VII: Дети пришествия». Нет нужды ехать в Японию, чтобы увидеть классный косплей. В конце апреля – начале мая в Воронеже прошел очередной, шестой аниме-фестиваль, и нам там очень понравилось.

Оговоримся: на самом деле в этом году воронежский фестиваль проводится в седьмой раз подряд, но называется шестым – нумерацию сбил прошлогодний «пятый с половиной» конвент. Первые показы аниме в Воронеже начались еще в 2000-ом и до того пришлись по нраву зрителям, что фестиваль с тех пор не просто проводится каждый год – он стал синонимичен самому аниме-фэндому. Воронеж и косплей связаны неразрывно. Именно в Воронеже пять лет назад прошло первое в стране косплей-шоу, и с тех пор город раз в двенадцать месяцев неизменно радует энтузиастов со всей России все лучшими и лучшими представлениями. В прошлом году в рамках фестиваля кроме обязательных показов аниме впервые в стране прошли конференции с известными людьми фэндома, а в этом году программа существенно расширилась: Валерий Корнеев рассказал о «феномене идиотских боевых машин в японской анимации», Алекс Лапшин поведал о киборгах в аниме, Алексей Дубинский, создатель и ведущий сайта http://model.otaku.ru, раскрыл тайны анимешных фигурок и гараж-китов,

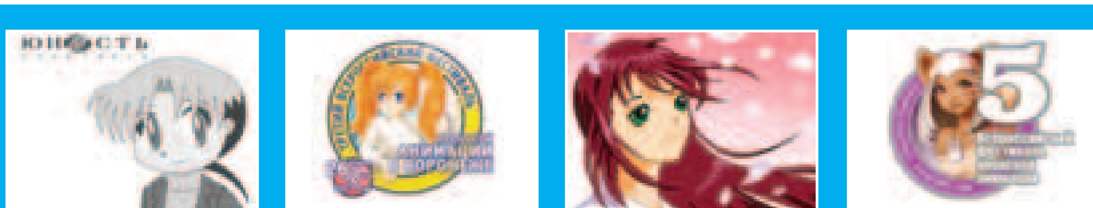

■ Blame


■ Mai-HiME

НАМ ПОНРАВИЛСЯ РАЗНЫЙ КОСПЛЕЙ!



АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!



Специальный подарок на диске: те самые ролики об истории воронежского фестиваля и российского косплея, которые демонстрировались в этом году на косплей-шоу на широком экране. Сердечно благодарим организаторов фестиваля за предоставленные уникальные архивные видеоматериалы.

а Светлана «Лисандра» Селиверстова, Лена «Усаги» Юсова и Ирина Лапшина провели мастер-класс для начинающих косплееров. Традиционно из года в год на фестивале показывают свежайшие работы японских аниматоров, в этом году состоялась мировая премьера короткометражной CG-ленты «Енна в уединенной крепости» (Yonna in the Solitary Fortress). На юбилейном косплей-шоу мы увидели эталонный косплей по Blame и Xenosaga, Fullmetal Alchemist и Paradise Kiss, Cowboy Bebop и Hellsing, «Ранма 1/2» и Inuyasha, десятку других не менее известных сериалов.

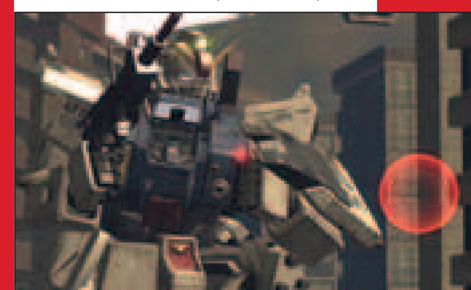
Конечно, воронежский фестиваль – не единственный слет анимешников в стране. Многим памятен питерский «М.Ани.Фест» (http://manifest-spb.narod.ru), московский «Аниматрикс» (http://www.animatrixcon.ru), ижевский «Акибан» (http://esfir-club.narod.ru), ростовская «Танибата» (ближайший фестиваль проходит в первых числах июля, подробная информация на http://www.nippon-on-don.fatal.ru/tanibata06.html) или чебоксарский «Чебикон» (в конце июля – начале августа, http://chebicon.animka.org). Но именно Воронеж считается нашим русским Токио, городом-героем анимешной страны: здесь прошли первые фестивали, первые косплеи, первые премьеры и первые конфе-

■ Xenosaga

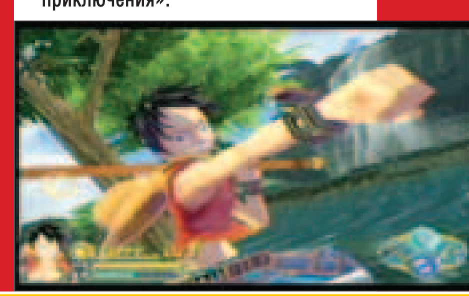


Super ShortNews Turbo EX Edition

Геймерские новости: на горизонте замечены игры по аниме для следующего поколения консолей. Объединенный синдикат Namco Bandai разрабатывает сразу две разные интерактивные версии меха-эпопеи Gundam. Это Kidou Senshi Gundam: Operation Trois для Xbox 360 и Gundam World для PlayStation 3. Первая (на скриншоте) выходит в конце этого года, и американское представительство компании объявило, что за океаном, мол, недостаточно сильно любят гандамов, поэтому заветное слово из названия пропадет. Игра



сменит имя на Mobile Ops: The One Year War и станет этаким аналогом Battlefield 1942 в безграничной вселенной Gundam. Что же до Gundam World для PS3, то эта игра находится на начальных стадиях производства, и говорить о ней пока рановато. Кроме того, постоянные читатели «СИ» знают, что французская компания Ubisoft разрабатывает игру по японскому аниме Naruto для американского и европейского рынков (ух, сразу не разберешься). Это один из тех редчайших случаев, когда игру по аниме делают англоговорящие разработчики. Что получится – пан или пропал – увидим в следующем году, когда игра выйдет эксклюзивно на Xbox 360. Наконец, Nintendo Wii тоже не осталась без аниме-игр. На приставке появится пара обязательных «Гандамов» и One Piece: Unlimited Adventure от разработчиков One Piece: Grand Battle и Jump Superstars. На E3 привезли *пятисекундный* (вот наглость!) ролик «Безграничного приключения».

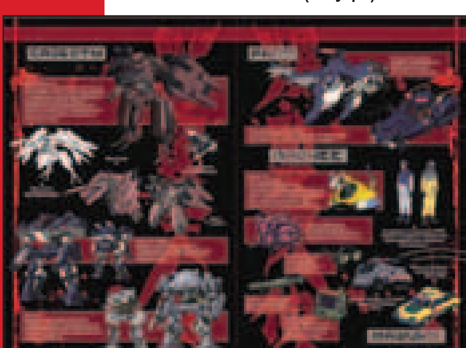


Super ShortNews Turbo EX Edition

- Нет предела полету японской фантазии. Аниме-конгломерат Bandai заключил договор с компанией Nike, всемирно известным производителем спортивной обуви и одежды. Теперь Nike производит кроссовки, да не простые, а с символикой Naruto и длиннющим названием. Nike Air Rival GT AF GS попадут в магазины в июне. 7,140 йен (меньше 2000 рублей) – и эта модная спортивная обувь с рыжей спиралькой на пятке и логотипом деревни Наруто на носке станет вашей. Если вы живете в Японии, конечно. Эх, судьбинушка…



- Компания Mega-Anime готовит российский релиз телевизионного фантастического боевика «Ангелы смерти» (Bakuretsu Tenshi) и сообщает, что в коллекционное издание будет вложен буклет с описанием персонажей и вселенной сериала, а также интервью с создателями аниме. Выглядит заветная книжечка вот так (изнутри):



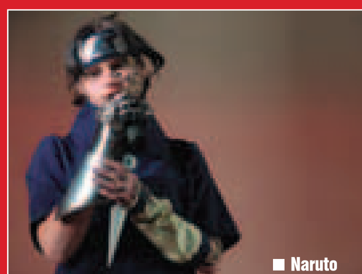
Пожелаем же, чтобы и прочие российские компании подхватили это благое начинание.

- Игровой сериал Ape Escape уже превратился в аниме, на очереди – Animal Crossing от Nintendo. Полнометражный фильм про детишек и зверушек будет готов в конце этого года.





КОНФЕРЕНЦИЯ «ФЕНОМЕН ИДИОТСКИХ БОЕВЫХ МАШИН В ЯПОНСКОЙ АНИМАЦИИ»



Naruto



Cowboy Bebop

ренции. Масштаб мероприятия растет от года к году, и сегодня оно стало на один уровень с американскими конвентами: выступила огромная группа косплееров по Naruto, прошел первый в стране косплей по замечательному приключенческому аниме One Piece.

В среде энтузиастов аниме огромным уважением пользуются японские косплееры: считается, что именно у них чаще всего встречается наиболее точное воссоздание персонажей. Американцы, наоборот, служат постоянным предметом насмешек и подшучиваний: полные, рослые гайдзины с лицами работников «Макдоналдса» в костюмах героев аниме смотрятся более чем странно. Первое наше, российское шоу образца 2002 года запомнилось прежде всего благодаря потрясающему выступлению Скволла из Final Fantasy VIII. С тех пор этот косплей приобрел статус легенды и установил планку качества на годы вперед. Российские поклонники аниме снова и снова перевоплощаются в любимых героев аниме и видеоигр, и каждый раз мы поражаемся удивительному сходству живых людей с вымышленными персонажами. За примерами далеко ходить не надо – вот они, на наших страницах. И это при том, что отечественные любители аниме изначально находятся в проигрышном положении: японец может зайти в косплей-магазин и купить нужный костюм за деньги, а нашим энтузиастам приходится делать одежду и атрибуты своими руками или заказывать из Сети. Например, разве назовешь точным косплей по Naruto без налобника ниндзя деревни Коноха? Эту штучку можно приобрести в заморских интернет-магазинах (например, на http://www.hlj.com) за тысячу рублей (не считая доставки), и от желающих нет отбоя. В этом году на воронежский фестиваль приехали японцы, снимающие документальный фильм о русских анимешниках, – и гости с далеких островов увезли на родину неповторимые впечатления. В Стране восходящего солнца не бывает аниме-фестивалей. Там косплеер приходит на выставку, переодевается, встает у стеночки, позирует для фотографов, снова переодевается и уходит. Само понятие «сценический косплей» появилось за границей – с его помощью наши фанаты превзошли японских. Мы знаем: воронежский фестиваль пройдет и в 2007 году, он станет еще лучше, еще интереснее – и останется первым. Страничка фестиваля в Сети остается постоянной уже много лет: http://festival.otaku.ru. Приезжайте, вам будут рады! ■

Внимание! Конкурс!

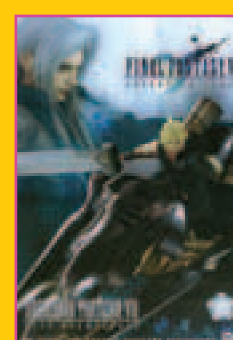
«Страна Игр» совместно с MC Entertainment разыгрывает диск с аниме «Последняя фантазия VII: Дети пришествия». Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 1 июля.

Вопрос:

Угадайте, кто косплеил Рено и Кадажа в Воронеже?

1. Два парня.
2. Парень и девушка.
3. Две девушки.

Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Банзай!» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке). E-mail: banzai@gameland.ru



Очередной Победитель!

DVD с аниме «Mezzo: Игра со смертью» получает Сергей Тужиков из Оренбурга. В телесериале Mezzo не было улыбчивых пиратов.



Naruto

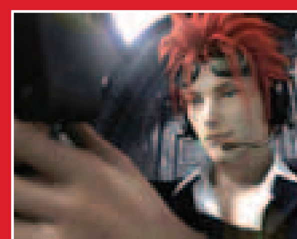
One Piece

Последняя фантазия VII: Дети пришествия

■ **Режиссер:** Тецуя Номура, 2005 ■ **Наш рейтинг:** ★★★★★ ■ **Регион: Россия**



Случилось. Долгожданные диски с CG-блокбастером «Последняя фантазия VII: Дети пришествия» появились в российских магазинах. Не нужно клясть издателей за задержку: в ней виновны заокеанские партнеры, а наш релиз поступил в продажу всего через три дня после американского. И хотя при упоминании «Детей пришествия» сразу вспоминается MC Entertainment, нужно уточнить: компания лишь распространяет издание на территории России. Собственно над диском работали в Sony Pictures, поэтому релиз получился странноватым: например, на диске нет русской озвучки, только английская и японская (зато есть субтитры на добром десятке языков, русском в том числе). К ним претензий нет, а с переводчиками бонус-видео о мире Final Fantasy VII хотелось бы поговорить. «Сефирос убил Аэрит!» – куда это годится?



The Law of Ueki. Volume 1

■ **Режиссер:** Хироси Ватанабе, 2005 ■ **Наш рейтинг:** ★★★★★ ■ **Регион: США**



Сериал об одаренных подростках, которые сражаются друг с другом за титул Короля чего-то там. Окей. Видели такие, и не раз. Цубаса Фукути, мангака The Law of Ueki, решила шагнуть за рамки жанра, но, кажется, не в ту сторону. У каждого героя есть свое божество, которое наделяет ребенка какой-то дурацкой способностью. Победитель турнира получит право выбрать способность на свой вкус, а его небесный покровитель станет верховным богом. Главный герой, например, может превращать мусор в деревья. Довольно никчемный талант, не правда ли? У его противников – такие же бестолковые способности. The Law of Ueki уже не смотрится как серьезное аниме, но еще не воспринимается как комедия боевых искусств а-ля «Ранма 1/2». Две звезды, если помните, означают «тоска зеленая».

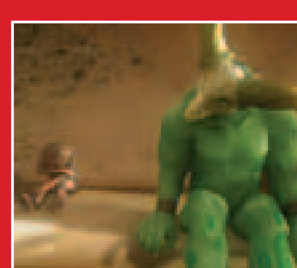


Yonna in the Solitary Fortress

■ **Режиссер:** Кенго Такеути, 2006 ■ **Наш рейтинг:** ★★★★★ ■ **Регион: Япония**



Макото Синкай, автор и режиссер короткометражки «Голос далекой звезды» (Hoshi no Koe), не умеет рисовать двумерных персонажей в движении. Он понимал свою слабость и ловко ее скрыл. Кенго Такеути, один из аниматоров провалившегося фильма «Последняя фантазия», в одиночку снял тридцатиминутный фильм Yonna in the Solitary Fortress, но своих слабостей не осознал. Картинка в его CG-ленте выглядит хуже, чем графика в любом топовом ролике с E3, анимации персонажей далеко до уровня motion capture, да и сюжет об одинокой девочке и ее несовершеннолетнем спасителе оставляет желать лучшего. Макото Синкай нашел свой путь, и его творение не конкурирует с обычным аниме, а работа Кенго Такеути выполнена по канонам индустрии. Не удивительно, что творец-одиночка не смог тягаться с корпорациями уровня Square Enix.



Автор:
Валерий «А.Купер» Корнеев
valkorn@gameland.ru



Этот фильм можно было испортить миллионом разных способов. Что же в итоге получилось у режиссера Кристофа Гана? Киноадаптацию артистичного психо-хоррора от Konami посмотрел Валерий «А.Купер» Корнеев.



ПЕРСОНАЖИ ВЫПОЛНЯЮТ НАТУРАЛЬНЫЙ КВЕСТ, СОПОСТАВЛЯЯ УЛИКИ И РАСПУТЫВАЯ ЦЕПОЧКУ ПОДСКАЗОК.



ДАЛИЯ ГИЛЛЕСПИ ИЗ ПРЕДВОДИТЕЛЬНИЦЫ СЕКТАНТОВ ПРЕВРАТИЛАСЬ В ИЗГНАННИЦУ, ВЫНУЖДЕННУЮ СКИТАТЬСЯ ПО РАЗНЫМ ИЗМЕРЕНИЯМ ПРОКЛЯТОГО ГОРОДА.



КРИСТОФ ГАН И АКИРА ЯМАОКА СРАЗУ СОШЛИСЬ НА ТОМ, ЧТО РОУЗ ДАСИЛЬВА ВНЕШНЕ ДОЛЖНА ПОХОДИТЬ НА ХЭЗЕР МОРРИС, ГЛАВНУЮ ГЕРОИНЮ SILENT HILL 3.

САЙЛЕНТ ХИЛЛ

НА ШИРОКОМ ЭКРАНЕ



«Сайлент Хилл»

Режиссер: Кристоф Ган

В ролях: Рада Митчелл, Лори Холден, Шон Бин, Дебора Кара Ангер, Таня Аллен, Кристофер Бриттон, Ким Коутс, Жоделль Ферланд, Элис Криге

2006, 127 минут

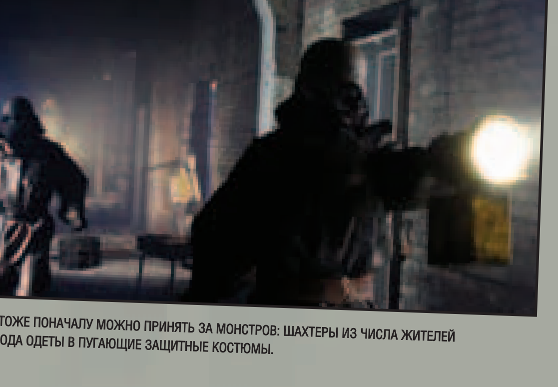
Производство TriStar Pictures, Konami Corporation Ltd., 2006

ПЕПЕЛ ВМЕСТО ТУМАНА

В отличие от первой игры, где на улицах висела пелена тумана и шел снег, в киноверсии город затянут огромным облаком пепла. На мысль о непрекращающемся в шахтах под Сайлент Хиллом пожаре сценариста Роджера Эйвери натолкнула судьба городка Сентралия в Пенсильвании – там уголь горит с 1962 года. В период с 1984 по 1993 гг. жителей эвакуировали, а большую часть домов разрушили. Сейчас город исключен из перечня населенных пунктов, но хотя Сентралии больше нет на картах, сегодня там остаются одиннадцать человек, отказавшихся уезжать, включая бывшего мэра. Эксперты считают, что пожар утихнет через пятьдесят-сто лет.



«...вниз, вниз, налево, направо, налево, направо...» – застыв перед схемой городской больницы, вооруженная фонариком Роуз ДаСильва (Рада Митчелл), похоже, старается запомнить Konami Code – один из самых известных чит-кодов в истории видеоигр. Режиссер Кристоф Ган («Плачущий убийца», «Братство волка») называет себя геймером со стажем, и он вполне мог застать времена NES и SNES, когда Konami использовала секретный код «вверх, вверх, вниз, вниз, влево, вправо, влево, вправо, B, A» в паре десятков своих проектов. Так или иначе, едва заметный реверанс постановщика полнометражного «Сайлент Хилла» в сторону взрослой играющей публики куда более изящен, чем лобовые «цитаты», наспех прикрученные к игровым экранизациям Уве Болла («Дом мертвых», «Один в темноте», «Бладрейн»).



ИХ ТОЖЕ ПОНАЧАЛУ МОЖНО ПРИНЯТЬ ЗА МОНСТРОВ: ШАХТЕРЫ ИЗ ЧИСЛА ЖИТЕЛЕЙ ГОРОДА ОДЕТЫ В ПУГАЮЩИЕ ЗАЩИТНЫЕ КОСТЮМЫ.

После картин Болла и неудачной экранизации Doom Анджея Бартковяка западная критика окончательно махнула рукой на фильмы по играм – только так можно объяснить «темную», которую устроили «Сайлент Хиллу» штатовские киноведы во главе с Рождером Ибертом из Chicago Sun-Times. Известный своим пренебрежением к видеоиграм пулитцеровский лауреат Иберт выдал предельно жесткий, слабо аргументированный разнос, поставив ленте полтора балла из четырех возможных – и критики рангом пониже моментально приняли эстафету (с хроникой общенационального «мочилова» можно познакомиться на сайтах вроде Metacritic). Несмотря на массированную бомбардировку в прессе, за месяц с момента премьеры 50-миллионный фильм собрал в американском прокате порядка 45 миллионов долларов – рядовые зрители отнеслись к картине вполне снисходительно. Таким образом, «Сайлент Хилл» избежал кассового провала, он уже приносит прибыль, и это без учета мирового проката. Наша пресса, к слову, благосклонно приняла творение Кристофа Гана, а отзывы российских зрителей варьируют от слегка недоуменных, но в целом положительных, до откровенно восторженных.



ПОДАВЛЯЮЩЕЕ ЧИСЛО ДЕКОРАЦИЙ В ДЕТАЛЯХ ПОВТОРЯЮТ ЛОКАЦИИ ИЗ ИГРЫ: АТМОСФЕРА ОРИГИНАЛА ВОССОЗДАНА СКРУПУЛЕЗНО.



НЕСЧАСТНАЯ АЛЕССА ГИЛЛЕСПИ, ЧЬЯ ДУША НАХОДИТ ВОПЛОЩЕНИЕ В ДОЧЕРИ ГЛАВНОЙ ГЕРОИНИ ШЭРОН, ПОЯВЛЯЕТСЯ НА ЭКРАНЕ НЕ ТОЛЬКО В СВОЕЙ ФИЗИЧЕСКОЙ ФОРМЕ (КОТОРУЮ МЫ НЕ ВИДИМ ВПЛОТЬ ДО ЗАВЕРШАЮЩЕЙ ТРЕТИ ФИЛЬМА), НО И В ВИДЕ ТЕМНОГО ДВОЙНИКА ШЭРОН. 12-ЛЕТНЯЯ ЖОДЕЛЛЬ ФЕРЛАНД СЫГРАЛА ВСЕ ТРИ РОЛИ.

Если абстрагироваться от феномена коллективной неадекватности американской критики (хотя феномен интересный – нечасто пресса с таким единодушием укатывает в асфальт неплохие картины), становится видно, что Гану удалось почти невозможное: доставить удовольствие и фэнам игры, и обычным киноманам, слыхом не слыхивавшим о первоисточнике. В последний раз так лет десять назад встречали «Смертельную битву» Пола Андерсона, задорный трэш-экшн на базе мясорубки Mortal Kombat. Разница в том, что «Сайлент Хилл» в категорию трэша не очень вписывается, и на большой экран он перенесен гораздо бережнее, с огромным уважением к оригинальной игровой серии, ее атмосфере, смысловому наполнению и визуальному оформлению. Большой поклонник игры, Кристоф Ган на протяжении пяти лет упорно добивался разрешения на экранизацию, соперничая за права на постановку «Сайлент Хилла» с представителями Тома Круза и менеджерами Paramount Pictures. В стремлении доказать сотрудникам Konami, что именно он достоин представлять их творение на киноэкране, режиссер отразил свое видение мира игры в получасовой короткометражке и отправил запись в Токио. Своеобразный демонстрационный ролик вызвал полное одобрение Акиры Ямаоки и других разработчиков, удостоверившихся, что в руках Гана их детище не превратится в попкорновую профанацию.

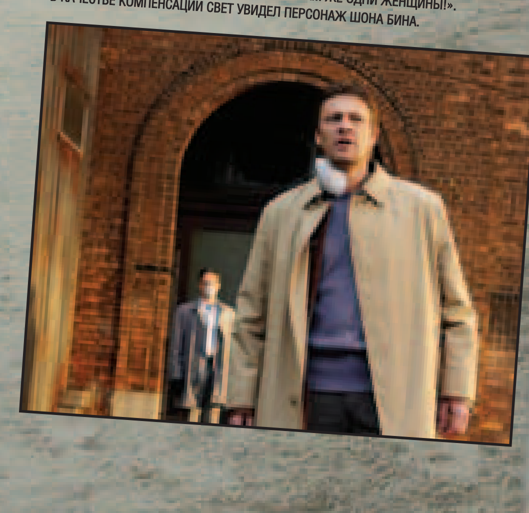
Получив карт-бланш от Konami и погрузившись в работу, Ган и его сценарист Роджер Эйвери («Криминальное чтиво») решили привить картине черты трех частей Silent Hill. «Это комбинация первой игры с отдельными элементами третьей (прямого сиквела первой), решенная в стиле моей любимой Silent Hill 2, – объясняет Ган. – Мы не пытались загнать все три игры в двухчасовую постановку, это именно адаптация первой Silent Hill. Однако в сиквелах столько любопытных деталей, что устоять было невозможно... Потом, когда ты, к примеру, читаешь гид-прохождение к третьей игре, там объясняются события первой. Это очень интересный процесс, ведь оригинальная игра выглядит эдаким спонтанным творением, «мифология» Silent Hill сформировалась позднее – и мы старались ее придерживаться».

Игровой сюжет перенесен на экран с некоторыми изменениями: так, главной героиней фильма стала Роуз ДаСильва, разыскивающая в заброшенном городке свою дочь Шэрон (в игре при похожих обстоятельствах действовал мужчина, Гарри Мейсон, его дочь звали Шерил). Смену пола протагониста режиссер мотивирует тем, что в любой зловещей истории «должна присутствовать спасительная красота»; к тому же введение Роуз позволило лучше раскрыть тему материнства – одну из ключевых тем игровой серии, вокруг которой построен фильм. Другой важный нюанс – параллельные миры – перенесен на киноэкран во всем своем мрачном великолепии: затерянный в лесах Западной Вирджинии шахтерский городок Сайлент Хилл предстает перед зрителями сразу в четырех ипостасях. Это прошлое и настоящее реального города; его укутанное в туман воплощение-сон, куда попадают Роуз, ее дочь и полицейский офицер Сибил Беннет (Лори Холден); и, наконец, город во власти мрака, наиболее темную сторону Сайлент Хилла. Часто одно и то же место показывают с разных сторон, локации преображаются, преломляются – в играх сам момент изменения реальности практически всегда оставался за кадром, здесь же метаморфозы окружающего героев пространства представлены во всей

ПОКЛОННИКИ ИГРЫ ЖДАЛИ КАРТИНУ БОЛЬШЕ ДВУХ ЛЕТ. В НАШЕМ СЛУЧАЕ ОЖИДАНИЕ ОПРАВДАЛОСЬ, ЧТО ДО САМЫХ ВЪЕДЛИВЫХ ФАНАТОВ, ПУСТИВШИХСЯ В ПЕРЕСУДЫ ОТНОСИТЕЛЬНО ДОПУЩЕННЫХ ГАНОМ ИЗМЕНЕНИЙ... НЕ СТОИТ ЗАБЫВАТЬ, ЧТО ИЗМЕНЕНИЯ ЭТИ ПОЛНОСТЬЮ САНКЦИОНИРОВАНЫ САМИМИ АВТОРАМИ ИГРЫ.



КОГДА ЭЙВЕРИ И ГАН ПОКАЗАЛИ ПРОДЮСЕРАМ ПЕРВУЮ ВЕРСИЮ СЦЕНАРИЯ, ОНА ВЕРНУЛАСЬ НАЗАД С РЕМАРКОЙ: «ТАМ ЖЕ ОДНИ ЖЕНЩИНЫ!». В КАЧЕСТВЕ КОМПЕНСАЦИИ СВЕТ УВИДЕЛ ПЕРСОНАЖ ШОНА БИНА.



ПОД ЧУТКИМ НАБЛЮДЕНИЕМ

Авторы игрового сериала, Team Silent, отслеживали весь процесс производства фильма, тесно сотрудничая со съемочной группой, утверждая или отвергая решения режиссера, сценариста и художника картины. В результате облик города воссоздан с вниманием к мельчайшим деталям – вплоть до ошибок в английских названиях некоторых магазинов. Сцена на шоссе практически полностью повторяет похожий эпизод из оригинальной игры; на экране фигурируют начальная школа Мидвич из первой части Silent Hill и госпиталь Брукхейвен (Silent Hill 2 и 3); из гостиничного номера 111 Роуз через дыру в стене перебирается в соседнее здание (точно такой же эпизод есть во второй игре).

красе. Почти все, что делает Silent Hill сверхпопулярным игровым сериалом, перекочевало в фильм. В полумгле беснуются гротескные монстры (за обугленных младенцев, медсестрер-зомби и свирепого гиганта Пирамидоголового скажем спасибо Иерониму Босху и Гансу Беллмеру), свободно парящая в огромных декорациях камера наклоняется под неожиданными углами (при съемках использовали специально модернизированный кран; под руководством главного художника фильма Кэрол Шпир («экЗистенЦ») создана почти сотня вариантов локаций), объектив фокусируется на хлопьях пепла, изъеденных ржавчиной клетях, а то и на распятом в кабинке школьного туалета уборщике. Здесь слышны рев, скрежет, стоны, вой сирен и бесподобная музыка Акиры Ямаоки.

Основное же различие в том, как представлена история действующей в городке секты и ее жертв: если в игре целью культистов во главе с Далией Гиллеспи было призвание некоей демонической сущности, то в фильме сектантами-пуританами руководит женщина по имени Кристабелла (Элис Криге), которая изгнала из рядов ордена Далию (Дебора Кара Ангер) и организовала ритуальную казнь юной «ведьмы» Алессы Гиллеспи (Жоделль Ферланд). В обоих случаях Алесса становится проводником спустившейся на город тьмы, но события игры и фильма ближе к финалу начинают расходиться – это касается как многих нюансов (судьба патрульной Беннет, по понятным причинам полностью отсутствующая в игре линия мужа Роуз, Кристофера ДаСильва (Шон Бин), исход ритуала сектантов), так и непосредственно самой концовки. К чести Гана, Эйвери и всей съемочной группы, их интерпретация выглядит вполне весомой, последовательной и соответствующей духу первоисточника.

«СОВЕРШЕННО ОТДЕЛЬНОЕ ЯВЛЕНИЕ»

Облик всех игр серии Silent Hill во многом повторяет визуальное решение фильма «Лестница Иакова», снятого в 1990 году Эдрианом Лайном. Кристоф Ган считает, что его группе удалось создать уникальное произведение, не опирающееся на стилистику этой картины: «Действительно, сцены в метро и госпитале из фильма Лайна фактически сформировали внешний вид игр Silent Hill, но я не боюсь, что наш фильм будет выглядеть подражанием «Лестнице»: «Сайлент Хилл» давно развился в совершенно отдельное явление, он существует сам по себе». Параллели можно провести и со вселенной «Твин Пикс»: в книге Lost Memories разработчики признаются, что творение Дэвида Линча было основным источником вдохновения при работе над первыми тремя играми. В отличие от «Лестницы Иакова», эти аналогии касаются не столько изобразительной части, сколько общего сеттинга: и в «Твин Пиксе», и в «Сайлент Хилле» мистические события разворачиваются в затерянном в лесах небольшом городке.



КАК ТАКОВЫМ СХВАТКАМ С МОНСТРАМИ В ФИЛЬМЕ ОТВЕДЕНО ОТНОСИТЕЛЬНО МАЛО ВРЕМЕНИ. У СИБИЛ БЫСТРО КОНЧАЮТСЯ ПАТРОНЫ, А ДОСКИ С ГВОЗДЯМИ В РУКИ ГЕРОИНЯМ СОЗДАТЕЛИ ДАВАТЬ НЕ РЕШИЛИСЬ.

Другое дело, что попытка адекватно передать страх, обуревающий геймеров при игре в Silent Hill, возможно, изначально обречена. Игра проходится часов за восемь, сюжетных вставок в ней от силы часа на полтора, а остальное время заполнено липкой атмосферой ужаса, когда каждый новый коридор, дверной проем, каждая комната таят угрозу. Насыщенная событиями двухчасовая лента, чьи персонажи постоянно объясняют смысл происходящего, пугает гораздо меньше. Несмотря на наличие пары по-настоящему жутких и жестоких моментов, «Сайлент Хилл» сложно назвать образцовым фильмом ужасов – авторам важнее рассказать историю, нежели ввести зрителя в постоянный панический тремор. Картина гнетет атмосферой зависшего в безвременье города, поражает визуальными находками, но, утяжеленная разжевыванием ключевых событий, сильно замедляет темп в последней трети, – а странные реплики героев (которые усугубил плохой русский перевод) вводят определенный градус комизма. Впрочем, под конец ситуация выправляется: двойная развязка красива, убедительна, она оставляет простор для размышлений и может считаться заделом для сиквела.

Кристоф Ган обошел большинство подводных камней, подстерегавших постановщика «Сайлент Хилла»: его экранизация, что бы ни говорили американские критики, – хорошее кино. Хорошее само по себе, а не только как вдумчивое переложение интеллигентной игры ужасов. Фильм можно было испортить миллионом разных способов, но режиссер избежал большинства ловушек и справился с нелегкой задачей. Интересно, что незадолго до премьеры Ган признался, что в режиссерском монтаже фильм длится около трех с половиной часов, и не исключено, что полный вариант «Сайлент Хилла» мы увидим на DVD. ■

ПЕРЕКОЧЕВАВШИЕ ИЗ ИГРЫ МОНСТРЫ – ОДНА ИЗ САМЫХ УДАЧНЫХ СОСТАВЛЯЮЩИХ «САЙЛЕНТ ХИЛЛА». СЦЕНА С ТЛЕЮЩИМИ ДЕТЬМИ, ПРЕСЛЕДУЮЩИМИ РОУЗ В ШКОЛЕ, ПОЖАЛУЙ, НАИБОЛЕЕ СТРАШНАЯ ВО ВСЕМ ФИЛЬМЕ.





ГАН ПРИСТРАСТИЛСЯ К СЪЕМКАМ С ОПЕРАТОРСКОГО КРАНА ЕЩЕ ВО ВРЕМЯ РАБОТЫ НАД «БРАТСТВОМ ВОЛКА». ЗДЕСЬ ТЕХНОЛОГИЯ БЫЛА УСОВЕРШЕНСТВОВАНА С ТЕМ, ЧТОБЫ ПО ВОЗМОЖНОСТИ МАКСИМАЛЬНО ТОЧНО ИМИТИРОВАТЬ РАБОТУ ВИРТУАЛЬНОЙ КАМЕРЫ ИЗ ИГРЫ.

Итоги 3-х конкурсов

Вот и настало время очередной раздачи слонов! За окном уже тепло, и пора бы подумать, чем занять свой летний досуг. Играть на любимой консоли, пользуясь навороченным геймпадом, и смотреть хорошее кино? Почему бы и нет, мы всеми руками «ЗА»! Как оказалось – и вы тоже…

НЕ В ХВОСТЕ СЧАСТЬЕ (№06(207))

Мы разыгрывали пять отличных геймпадов от настоящего гуру джойстикостроения – компании Thrustmaster. Надо было (всего-то!) ответить на пять несложных вопросов. Прямо скажем, конкурс вызвал большой ажиотаж. Писем пришло невероятно много. Разгребая почту, мы семь раз выжимали футболки. Так держать! Впрочем, во время разбора стало ясно, что многих из вас подкосил вопрос №3. Некоторые решили, что и без того крутой контроллер от Thrustmaster оснащен еще и Bluetooth-адаптером. Про USB почему-то забыли. Тем лучше для победителей. Что до остальных вопросов, то конечно, двумя специальными моторчиками оснащены не Карлсон и не Малыш. О вибромассажерах, как о верном ответе (слава Богу!) речь ни в одном письме не шла. Неоновая подсветка, 2.4 ГГц и здоровый сон – вот набор оставшихся правильных ответов! Тех, кто присылал по несколько разных вариантов писем с решением, хотелось бы попросить определяться заранее. Потому, что это называется читерство.
А вообще, справились с вопросами многие. Поэтому отбор перешел в стадию оценки смысловой и эстетической составляющей писем. Кроме правильных ответов, не забыли вложить в свой текст кусочек души следующие читатели:

1 место:

- Стрелков Юрий Николаевич, г. Ижевск
- Ганзюк Евгений из Приморского края

Каждый из них получает по Thrustmaster Rechargeable Dual Trigger 2-in-1 Wireless.

2 место:

- Иванушин Алексей Григорьевич, г. Воткинск;
- Бурмакин Михаил Васильевич, г. Петропавловск-Камчатский;
- Кириченко Сергей Владимирович, г. Белгород.

Им достанется Thrustmaster Rechargeable Dual Trigger 2-in-1 Rumble Force. Каждому, естественно!





Победители

- *Комплект из 4-х DVD «Назад в будущее: трилогия» получает* Гринкевич Павел Геннадьевич из Пермского края.
- *«Парк Юрского Периода: трилогия» на 4-х DVD достается* Тужикову Сергею из Оренбурга.
- *Специальная расширенная версия фильма «Гладиатор», на 2-х DVD принадлежит теперь* Иванову Константину из города Санкт-Петербург.

МАШИНА ВРЕМЕНИ (№04(205))

Викторина – она и есть викторина. Прочитали вопрос, давайте ответ! С этим нехитрым делом вы без особых проблем справились. Правильные ответы выглядят следующим образом:
Когда родители Марти МакФлая впервые поцеловались, играла песня Earth Angel.
Идея фильма выросла из вопроса: «Если бы мой отец учился вместе со мной, были бы мы друзьями?»
В оживлении динозавров могут помочь комары, а в третьей части Парка Юрского периода велоцерапторы научились разговаривать.
Выходя на арену, гладиаторы обращались к Императору со словами: «Идущие на смерть приветствуют тебя!»
Новый фильм Ридли Скотта с Расселом Кроу в главной роли называется «Хороший год».

Победители

В число счастливчиков попали:

- Наталья Трякина, г. Оренбург
- Образцов Ярослав Георгиевич, г. Усинск,
- Ростислав, г. Москва (Зеленоград)
- Тарасенко Дмитрий Алексеевич, Краснодарский край
- Южанинова Александра, г. Снежинск
- Максим Фаткин, г. Оренбург

ЧЕРЕЗ ТЕРНИИ К ЗВЕЗДАМ (№05(206))

Еще один розыгрыш видеопризов отличился особой массовостью. Этим летом «Миссия Серенити» появится на полках с DVD у тех, кто ответил на вопросы о фильме так:
Телесериал «Светлячок» был 14-серийным. Полнометражный фильм «Миссия Серенити» был снят как прямое продолжение этого сериала и играли там те же актеры.







TOTAL DVD
НОРТОН
TOTAL DVD
ОДРИ
DVDXPERT
DVDXPERT

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

ПОЛУЧИТЕ, РАСПИШИТЕСЬ

Три месяца бесплатной подписки получает принц-эспер Rune Sa Riik за безграничную преданность любимой игре.

ХОТИТЕ ПОПАСТЬ НА ЖЕЛТУЮ ПЛАШКУ?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно просить нас выслать коды к GTA для друзей, компьютер для младшего брата и подшивку старых номеров «СИ» для бабушки. Лучше напишите, что вы думаете о прошедшей E3, Final Fantasy XIII и Metal Gear Solid 4. И о Nintendo Wii, конечно.

ПИСЬМО НОМЕРА



ПРИНЦ-ЭСПЕР RUNE SA RIIK, RUNE_WALSH@MAIL.RU

Здравствуй, уважаемая редакция любимого журнала. О чем я хочу написать. Прочитал я желтую плашку в седьмом номере. Я с автором не согласен. Любимые игры не стареют и не теряют своего очарования для настоящего поклонника. Я и моя любимая серия Phantasy Star тому живой пример. Началось все в 2003 году, когда мне в руки попал картридж Phantasy Star 2 для Mega Drive. Я был просто очарован этой игрой. Яркая, красочная графика (не красивая, а именно яркая и красочная), закрученная сюжетная линия, многообразие персонажей, непредсказуемая концовка (слова каждого из персонажей крепко засели мне в память). А самое главное – это шикарная игровая вселенная! Система Алгол с ее четырьмя планетами. Это вселенная, в которой хочется жить! Я даже представить себе не мог, что такая невероятная игра могла выйти в 1989 году! А потом уже на эмуляторе я прошел сначала четвертую, потом первую части. Эти игры поражали воображение. Единая сюжетная линия для трех игр – это было просто великолепно! Особенно хочется сказать про первую часть. Представить себе, что подобная игра вышла в 1987 (не поправляйте меня, в 1988 году была американская версия), просто невозможно. А потом я сел за Phantasy Star 3. Я долго не мог понять, что в этой игре происходит, откуда взялись драконы, похищающие принцесс, что это за мир и куда делся родной Алгол. Зато когда игра предложила жениться на одной из двух принцесс… А к середине появилась и связь с оригинальной игровой вселенной. В итоге PS3 стала для меня любимой частью саги.
Но вот Phantasy Star кончились. Еще, конечно, оставались Phantasy Star Gaiden, Phantasy Star Adventure и Phantasy Star Online, но это были игры, которые никакого отношения к оригиналу не имели. Тогда я решил побольше узнать о системе Алгол, о создателях этих великолепных игр, обо всем, что так или иначе связано с Phantasy Star. В Интернете нашлось много интересного материала, который я незамед-

ПИШИТЕ ПИСЬМА: strana@gameland.ru || 101000 Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Обратная Связь»

МАЛЬЧИК, ТОПОР И DIABLO

Привет! Я не хочу рассказывать, как мне нравится та или иная консоль или расхваливать вашу редакцию. Просто хотел изложить некоторые соображения в надежде, что хоть вы меня поймете. Часто, порой случайно, слышу от людей, что, мол, видеоигры разрушают психику, особенно детскую. Раньше я с этим спорил, ведь играю всю сознательную жизнь и считаю себя абсолютно нормальным. Но после такого аргумента, как «Мальчик пятнадцати лет после игры в Diablo зарубил топором собственную мать», мои аргументы кончаются, а когда объясняешь человеку, что только изначально больной на это способен, тебя уже никто не слушает. Не знаю, может кому-то до меня и приходила в голову такая идея: человек в детском возрасте не может скрывать своих эмоций, а значит, по реакции ребенка на ту или иную ситуацию, возникающую в игре, можно выявить психические расстройства и лечить их до того, как сформируется личность. Современное общество слишком закоснело, ему проще говорить о вреде и приводить примеры, чем задуматься над тем, что могут дать нам игры.

Виталий Примаченко, prima747@yandex.ru

ВРЕН // Блестяще! Нет, кроме шуток, потрясная идея. Был бы я психиатром, непременно бы попробовал. К сожалению, почти никогда нельзя заранее определить, кто станет по-настоящему угонять машины и убивать проституток, а кто – нет. А если для кого-то и можно, то симптомы, наверное, проявятся не только за джойпадом, но и в обычной жизни. Другое дело, что родителям обязательно стоит следить за тем, как ребенок ведет себя после той или иной игры, а не вводить бездумно какие-то ограничения и запреты. А то, глядишь, чадо вырастет, обзаведется собственными детьми и будет изводить их глупыми придирками. Кошмар!

FAQ

Вопросы, которые вы задаете нам чаще всего, – отвечаем в очередной раз!

Подскажите, как смотреть фильмы на PSP с карты памяти и, главное, как их туда засунуть?
PSP не поддерживает обычные компьютерные форматы вроде .avi или .mpg. Нужна специальная утилита, которая пережмет видео в формат, пригодный для PSP, и сама зальет его на карту памяти через USB-соединение. Например, можно воспользоваться Image Converter 2 от самой Sony или бесплатными программами, вроде PSP Video 9 (http://www.pspvideo9.com).

Какие диски для Xbox 360 не имеют региональной защиты?
Каждый издатель сам решает, нужно ли ему устанавливать региональную защиту, единого списка не существует. Хуже того, если NTSC-релиз игры работает во всех регионах, то это не означает, что PAL-релиз ведет себя так же. Можем только отослать вас к соответствующей статье в «свободной энциклопедии» (http://wikipedia.org). Вы найдете ее по запросу «List of Xbox 360 games without region encoding».

Есть ли у меня гарантии, что мне не привезут поддельную Xbox 360 из интернет-магазина?
А вы ее проверьте. Если корпус приставки в идеальном состоянии и консоль нормально запускает игры, то приставка нормальная. Производство Xbox 360 стоит очень много денег, и подделывать приставку просто невыгодно – хоть как-то работающая подделка будет стоить *дороже*, чем оригинальный товар. Главное, чтобы сломанную не подсунули.

«Обратная связь» не справляется. Не справляется с потоком писем, заполнивших редакционные почтовые ящики. Добрый десяток посланий, которые мы были бы рады увидеть в этой рубрике, не попали в номер только потому, что страницы в «СИ» не резиновые. Письма лежат, ждут своего часа, ждут следующих номеров. И еще одно замечание, совсем иного рода, насчет красной плашки: нас интересуют в первую очередь *фактические* ошибки. Сумеете найти хоть одну? Пишите на errors@gameland.ru, и вас выслушают.

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ **ИГОРЬ СОНИН**

лительно стал читать. И, скажу без лишней скромности, теперь я знаю об оригинальных играх (т.е. не Online, Gaiden и Adventure) буквально все. И об играх, и о создателях. Все в том же Интернете я нашел единомышленников, с которыми мы устраиваем самые разные проекты. Например, сейчас у нас идет активная подготовка к косплею персонажей из PS2, PS3 и PS4 на одном аниме-фестивале (если не сложно, то пожелайте нам удачи в этом деле, ибо это непростое занятие), одновременно переводя на русский книгу Phantasy Star: Official Production Compendium, что не менее сложно, чем косплей. Кстати, именно благодаря Phantasy Star у меня проснулась любовь к английскому языку, до этого дремавшая где-то в глубине души. А со следующего года я буду учить японский ради того, чтобы пройти Phantasy Star 2: Text Adventures.

Собственно, зачем я все это рассказываю? Я к тому, что любимая игра – это не просто игра (извиняюсь за корявость, лучше сказать не получилось). Это нечто большее. Это целый мир. Прошли игру? Узнайте больше о ее вселенной. Узнали больше? Попробуйте сами написать какой-нибудь фанфик. Найдите единомышленников и вместе с ними обсудите любимую игру. И тогда, я уверен, игра для вас не потускнеет и не состарится. Даже если последняя часть этой игры вышла в 1993 году, а продолжения не предвидится (Phantasy Star Universe не в счет. Разработка настоящего продолжения Phantasy Star 4 для Saturn была заморожена, толком не начавшись).

P.S.: Привет и огромное спасибо Врену за статью о легендарном Phantasy Star'овском сайте PSCave в 126 номере. Без него я бы, наверное, никогда и не узнал о том, что есть такая замечательная игра.

P.P.S.: А откуда у Врена его ник? Случаем не оттуда, откуда я думаю? А то были в Phantasy Star два Врена…

ВРЕН // *Я киборг Врен из Phantasy Star. БРРРЗЗЗЖЖЖЖ. УБИТЬ ВСЕХ ЛЮДЕЙ.*
Если серьезно, мой ник действительно позаимствован из Phantasy Star 4. И мир японских ролевых игр я открыл для себя с помощью Phantasy Star 2. Было это в 1994 году, кажется. Я просто не верил в то, что такие трогающие за душу игры могут существовать на свете. Когда один из героев по ошибке убил свою дочь, я на полном серьезе заплакал. И было это задолго до Final Fantasy VII с пресловутой сценой смерти Айрис.

ЗОНТ // Что же вы не пишете, на каком именно аниме-фестивале собираетесь косплеить? (Срочно в номер: мы связались с автором письма и узнали, что косплеить он будет в августе на чебоксарском «Чебиконе», http://chebicon.animka.org – *Прим. ред.*) Уверен, многим было бы интересно узнать, а единомышленники наверняка пришли бы посмотреть. Удачи в этом непростом деле! Кстати, дорогие читатели, мотайте на ус: если вы готовите игровой косплей для какого-либо фестиваля, смело (но *заранее*, желательно за несколько месяцев) пишите об этом в «Обратную связь» – обязательно расскажем о вас миру.

ИГРА, КОТОРАЯ НРАВИТСЯ ВСЕМ

Привет, редакция «Страны Игр». Решил вам написать письмо на тему критики в ваш адрес. Вот вы говорите, надо меньше эмоций и больше объективной критики. Пожалуйста, вот я покупаю игру, которой в «СИ» поставили 9.5 баллов. Сажусь играть и через час понимаю, что мне скучно и больше играть не хочется. Что мне делать, смириться? Ведь все, как в журнале, – красивая графика, удобное управление. Но мне скучно. И ладно если это был бы пиратский диск – выкинул и вставил другой. Но я, блин, честный. Лицензию покупаю. А в журнале автор заливал, какая хорошая игра. А это значит, что мало того, что он деньги за статью получил, так еще и от игры удовольствие. И тут приходит большая зеленая жаба и начинает душить. О какой объективности после этого может идти речь? А если серьезно, то лично мне никогда не нравилась GTA. Сказать, почему, я не могу. Просто не нравится и все. Дело даже не в том, что игра плохая. Просто еще не придумали игру, которая нравилась бы всем, – всегда будут недовольные, и, самое главное, они тоже будут правы. Так уж придется вам терпеть и еще раз терпеть наши глупые письма, в которых мы вас ругаем. Да, кстати, большое вам спасибо за то, что вы не просто пишете про игры, а стараетесь делать журнал лучше. Мне очень понравились интервью с японскими разработчиками. Только вот почему нет компании Nintendo? Лично мне очень хотелось, чтобы такое интервью появи-

? Давайте один будущий двухслойный DVD отдадим чисто под PC, а второй под DVD-видео?
Именно так мы и планировали поступить, это самое логичное решение. Другое дело, что мы пока не можем сказать, когда перейдем на два двухслойных DVD. Возможно, это произойдет в сентябре-октябре. О более близких сроках можно даже не говорить.

? Когда будет локализована Sakura Taisen? Это же не шутка?
Нет, не шутка. Компания «Акелла» действительно занимается переводом игр сериала Sakura Taisen (английское название – Sakura Wars) на русский язык. Все четыре изданные на PC части сериала поступят в продажу одновременно в июне этого года.

? Какая из отечественных компаний будет локализовать TES4: Oblivion?
Издателем игры на территории России, стран СНГ и Балтии является компания «1С». Получив ваше SMS, мы тут же связались с представителями компании, и они подтвердили, что русская версия TES4: Oblivion выйдет, как и было запланировано, в июне сего года.

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Иллюстрация: арт-группа LAMP



лось на страницах вашего журнала. Хотя чего здесь говорить, вам пока не удалось охватить даже половину японских студий, но, думаю, вы это исправите.

Валерий Спиридонов,
mbijio32167@mail.ru

ЗОНТ // Не знаю, что и ответить. Вы сами указали проблему («поставили 9.5 баллов» – «играть скучно») и доказали, что решения у нее быть не может («всегда будут недовольные и они тоже будут правы»). Все точно так и есть. Но и мы неспроста кроме оценки пишем про каждую игру несколько страниц букв, слов и предложений. Обзоры придуманы как раз для того, чтобы каждый мог их прочитать, представить, о чем игра, и принять осознанное решение: стоит ли ему тратить на нее деньги или нет. И тогда это уже ваше решение, и нести за него ответственность вам, а не автору. Вот если автор в обзоре написал нечто, что не соответствует действительности, – это, как говорится, криминал. С этим мы боремся. Обо всех злоупотреблениях сообщайте в оперативный отдел «Обратной связи».

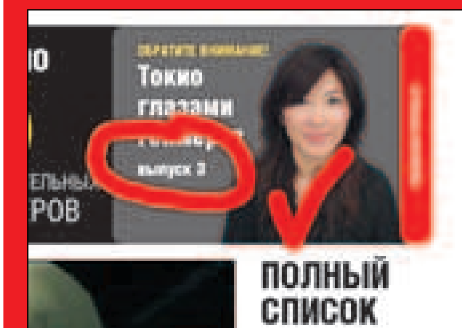
ВРЕН // ВЗЗЖЖЖ, ЧЕЛОВЕКИ! Мне лично тоже не нравится GTA. Но я прекрасно понимаю, что объективно это великолепная игра, которая нравится миллионам людей. Если в рецензии нового боевика написано, что он «похож на GTA», то часть читателей журнала сразу задумается о покупке. И найдутся люди, которые ни за что такую игру не возьмут, невзирая ни на какие оценки. Что касается серии японских интервью, то это было своего рода экспериментом. На поездку было потрачено очень много сил, денег, времени. Если мы решим, что все это было не зря, то отправим журналистов в другие студии. И не только в Японии, но и в США. Пожалуйста, шлите в адрес редакции свои отзывы о материалах – нам очень важно узнать ваше мнение.

У КОГО КОРОЧЕ...

Эн таро адун, странные люди. Пишу вам про «переворот» и «обновки», пусть Глаголев порадуется. Шутка. Письмо, собственно, вот о чем: об играх. А точнее, об их продолжительности. Да, игры на PS2 слишком коротки, например Genji, Fullmetal Alchemist и другие. Несправедливость. DVD мог бы вместить и больше, ведь так? Игры стали быстро исчерпывать себя. Пока самые длинные игры, которые я видел, были SC II и III – обилие режимов, бойцов, нестандартный подход к синглу. И все. Игры долгие, красивые, интересные. А сегодня ты включил игру и думаешь, что проведешь за ней кучу времени, что она займет тебя увлекательным путешествием в вымышленный мир. Завтра уже вспоминаешь о ней: «Хорошая была». Конечно, многие игры пытаются занять завершившего их игрока всякими бонусами, но это уже не то. Сингл пройден, сюжет известен, повторное прохождение будет неинтересно. А ведь некоторые игры так и останутся без продолжения, даже если его требует душа. Но, может, ответ на вопрос о продолжительности кроется в другом: в лени разработчиков? А что? Быст-

ОШИБКА!

«Страна Игр», номер 10(211), страница 26



НА САМОМ ДЕЛЕ

В редакции завелся барабашка! Все записи в архивах свидетельствуют, что на двадцать шестой странице десятого номера должно быть написано «Токио глазами геймеров, выпуск 2». Представьте наше удивление, когда из типографии пришел номер с этой вопиющей ошибкой. Что случилось? Что за полтергейст изменил байт на редакционном сервере? И почему зам. главного редактора его не дезинтегрировал?

КТО ВИНОВАТ



Константин «Wren» Говорун

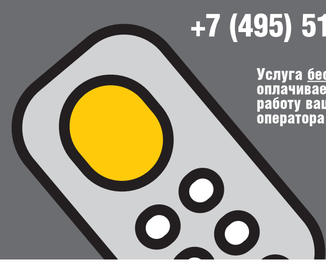
Думаете, что нашли ошибку в «СИ»? Сообщите об этом на почтовый адрес errors@gameland.ru. Не забудьте указать номер предательской страницы и номер журнала.

SMS ОТВЕТ

Напишите свой вопрос на номер:

+7 (495) 514-7321

Услуга бесплатная, вы оплачиваете только работу вашего оператора.



На автомобильные выставки производители часто возят концепт-кары. Чем хуже игровая индустрия? Вы только представьте себе концепт-игру! Она была бы шедевральной, но в то же время нишевой, для определенного слоя игрового населения. И эта разработка давала бы нам представление о будущем игр этой компании. Как вам?

Отличная идея! В некотором смысле, концепт-кары у игровых компаний уже есть. Многие компании привозят на выставки так называемые «технологические демо», глядя на которые, можно представить, что ждет нас в будущем. Другое дело, что поиграть в технологическое демо никому обычно не дают – но ведь и на концепт-каре не часто поездишь.

Уважаемая «СИ», скажите, пожалуйста, сколько серий в аниме Naruto? Я слышал, что их 192. Это ведь неправда?

Да, это неправда. Сериал не закончен, Naruto идет на японском телевидении прямо сейчас, каждую среду. 31 мая японцы смотрели 187-ую серию, и показ продолжается.

А что такое, простите, next-gen?

Сокращение от слов next generation, то есть «новое поколение». Обычно под этим понимают новое поколение консолей. Сейчас это PS3, Xbox 360 и Wii.

Когда выйдут «Дальнобойщики 3»? Напишите про них что-нибудь.

Пишем: в последнем пресс-релизе издатель сообщил, что игра находится на стадии бета-тестирования и будет выпущена во второй половине этого года.

А для того, чтобы работали новые драйвера, обязательно удалять старые?

Необязательно. Подавляющее большинство новых драйверов спокойно устанавливаются поверх ста-

БЛАГОДАРИМ ЗА ПИСЬМА!

ЕСЛИ ВАШЕ ПИСЬМО НЕ ПОПАЛО НА СТРАНИЦЫ ЖУРНАЛА, ЭТО НЕ ЗНАЧИТ, ЧТО МЫ ЕГО НЕ ПРОЧИТАЛИ. НА РАБОЧЕМ СТОЛЕ ОСТАЛИСЬ ПИСЬМА ОТ

Ермолиной Ольги (в следующем номере, обязательно!), Владимира Миронова, Сергея Синаева, Евгения Чугаева, Алексея Фандеева, Миши Кашликова, Алексея Павлова, Димы Чесакова, Анастасии Гранкиной, а также сетян с никами NEMESIS, dreamer, DarK CrusadeR, Deep One, Tails и многих других. Пишите нам, мы вас читаем.

ренько сварганили игру, и на продажу. Многие удаются, но не развиваются, и разработчики делают все новые игры без продолжений. Где Genji 2? Devil May Cry 4? Может, вам этого и не понять. Вам-то приходится проходить игры быстро, по долгу службы, можно сказать. Поэтому и на продолжительность вы внимания не обращаете. Наверное. Уж на PS3 таких коротких игр точно не будет, Blu-ray, как-никак.
И вот еще хотелось спросить: кому в редакции больше всего нравится FF и Advent Children? И самый главный: мне тут сказали, что Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII выйдет на PS3, а не на PS2. Вроде бы полный бред, но все же, вдруг я пропустил новость. Это же не так?

P. S.: Я вас испепелю в SC II и III. Не верите? Приезжайте к нам во Владивосток.

P. P. S.: Я поспорил с другом на 18 щелбанов, что это письмо будет в номере. Делайте выводы.

P. P. P. S.: Проведите всероссийский турнир по Soul Calibur 2 II или III?

**Иван Полшков,
Владивосток**

**ЗОНТ // И вам адун торидас. Вы немного неудачные примеры выбрали: и Genji 2, и Devil May Cry 4 уже анонсированы для PS3. И потом, как это мы вас не понимаем? Я, неудачник, который год играю в Virtua Fighter 4: Evolution и никак не пройду последний турнир. Вторым был, первым – ни разу. И игры сейчас становятся короче не просто так а потому, что количество денег и труда, вложенных в один час геймплея, продолжает расти. А средний геймер, как известно, редко просиживает за одной игрой более восьми часов. Поэтому девелоперы и работают спустя рукава, и приход Blu-ray с PS3 никак на продолжительность игр не повлияет. Выход один: не покупать возмутительно короткие игры, и тогда все, кто их делает, умрут с голоду (оптимистичная версия развития событий).
Что касается вопросов, то Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII уже вышла в Японии – на PS2. Очевидно, что и в других регионах игра выйдет на той же платформе. Что же до самого верного поклонника Final Fantasy, то им у нас в редакции будет...**

**ВРЕН // ...КОНЕЧНО Я, КИБОРГ ВРЕН! УБИТЬ ВСЕХ ЛЮДЕЙ! На самом деле, Final Fantasy мы все любим, но немного странно. Так любят друг друга супруги через двадцать лет после свадьбы. Спокойно, без лишних эмоций. И мы все время от времени заглядываемся на другие RPG – будь то Shin Megami Tensei, Grandia или Xenosaga. Можно даже сказать, что изменяем «Финалке» с ними. Но все равно от Final Fantasy мы никогда не уйдем. Потому что она хорошая.
Владивосток – это, бесспорно, круто, до Японии, опять же, рукой подать. Вообще, нас читатели постоянно приглашают в гости, «поиграть в SCII», но пока лично я дальше Воронежа не добирался. Зато у нас есть такая штука, как выездные Дни Читателя, которые вполне могут быть проведены и на Дальнем Востоке. Ждите, мы любим вас!**

P. S.: Ну, мы еще посмотрим, кто кого испепелит!

ВЕТЕР ПЕРЕМЕН

Дружище! Привет, привет, привет от старых штиблет. Дружище! Я думаю, ты простишь меня за то, что пишу одно письмо в год, но... но зато уже четыре года подряд. Дружище! А ты помнишь, что...

РАНЬШЕ Я ПИСАЛ ТОЛЬКО ЧЕРНЫМ ПОЧЕРКОМ, КАК САМА PS2. ВЫСОКО И РОВНО. И НОСИЛ ОДЕЖДУ ТОЛЬКО ЧЕРНОГО ЦВЕТА. ОТ И ДО. А ТАКЖЕ ЕЩЕ ВСЯ АППАРАТУРА БЫЛА ТОЛЬКО ЦВЕТА «BLACK».

Но, дружище, сейчас 2006 год. И он готовит нам, геймерам, большие перемены в нашей нелегкой жизни. Я думаю, с приходом PlayStation 3 надо меняться самому, идти в ногу со временем. А то опоздаешь и потеряешь все интересное и вкусное в своей жизни. Как не хочется

рых (если вы не меняли видеокарту, конечно). Тем не менее, считается, что предварительное удаление старого драйвера в некоторых (довольно редких) случаях помогает избежать лишних ошибок.

Что за видео к Virtua Fighter 5? На чем она вышла?

Мы два раза писали о VF5 в рубрике «Аркада». Это видео с локейшн-теста игровых автоматов Virtua Fighter 5. Консольная версия игры выйдет только на PS3 следующей весной.

Существуют ли «аркадные» джойстики для PS2? Посоветуйте конкретную фирму. Спасибо.

Мы любим аркадные джойстики от Sega, но их очень сложно достать. Гораздо проще купить джойстики от компаний, специализирующихся на аксессуарах для консолей, – например, очень неплохие контроллеры производит японская фирма Hori.

А сколько примерно будет стоить PS3, когда спадет ажиотаж?

Что значит «спадет ажиотаж»? Вот ажиотаж вокруг Xbox 360 уже спал, а официальная цена приставки и не думает снижаться. А уж вокруг PS3 ажиотаж будет такой, что только держись. Так что или пять сотен долларов на стол, или ждите несколько лет – третьего не дано.

Объясните мне, незнающему, что значит слово «засим»? Заранее спасибо!

Толковый словарь русского языка поясняет, что «засим» это устаревшее наречие, которое означает «после этого», «затем».

Что слышно о Front Mission 5?

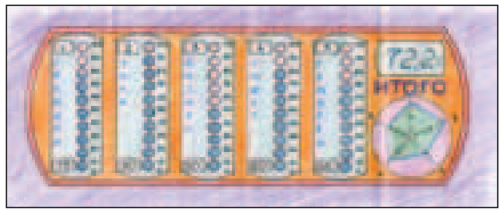
Вышла в Японии в конце прошлого года. Англоязычный релиз обещали в марте, но, видимо, «не шмогли». Ждем новостей.

Можно ли подключать PS2 к монитору на манер Xbox 360 через специальный кабель?

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Не проходите мимо! Дискуссия продолжается на онлайновом форуме «СИ». Ждем вас на http://forum.gameland.ru

никому плестись в аутсайдерах, но зато как хочется быть фаворитом в своих увлечениях-развлечениях!
А еще не хочется, чтобы моя любимая «Страна», сделанная из игр, была тормозом времени. Хочется, чтобы она развивалась, как и все мы, геймеры. Да-да, дружище. И тут пришло время перемен. Перемен с большой буквы «П». Для всех нас. Дружище, не знаю, как ты, а я уже начал готовиться к грядущим событиям. Для начала изменил свой почерк. Конечно, поначалу получается не особенно хорошо, но я доведу его до совершенства и буду писать, как на корпусе PS3 написано – PlayStation 3 (под определенным градусом). Кстати. Ты-то думаешь, дружище, о своих переменах? Вместе с тобой думаю и я. Думаю про оценки играм. В этом и следующем годах на нас будут работать новые платформы – PSP, круглый Xbox, PS3. И мы все окунемся в новые цифровые технологии – технологии геймерского измерения. И тут, как ни крути, должна появиться новая система оценок. И чтобы результат был стопроцентный! А если всандалить сюда разные подгруппы (графика, звук и музыка, геймплей, физика, интеллект, оригинальность и сюжет)? И каждую по сто баллов? А потом в конце просто все это суммировать и выразить в процентах. В итоге ты, «Страна», заценишь игру по шкале от нуля до ста баллов. А тем более все эти игры нового измерения просто потребуют эту новую систему. А то старая десятибалка себя уже изжила и не оправдывает. И на этом точка.
Но я, Дима из Сотниковых, которому уже стукнуло много лет, не представляю, какие будут игры, и какие будем мы от них. И это будет новая реалистично реалистичная красота жизни. Как сам фильм «Финальная фантазия». А, кстати, PSP я называю просто – «Блокнот для геймера». Сочная это штуковина. Для ежесекундного отрывания от жизни времени и денег. И еще, в продолжение своих изменений. Я вспомнил про диск под названием Blu-ray и решил перейти на джинсовую одежду, цвета только «Blu». Блю, блю, джинс – тебя люблю! И точка. Вот пока и все, что навеяло в жизни свежего и интересного, дружище.



P. S.: Вот.
У вас есть компы, у меня нет. Можете доработать, уменьшить, увеличить или добавить, что угодно. А лучше забацайте конкурс всем нам, читателям. И самое сочное – в журнал. Ну думайте, думайте, патроны все в ваших руках. Вот мне этот вариант кажется недурным. Идет, идет время перемен! Оно рядом и оно с нами. И мы с ним. Да-да, дружище!

Дима Сотников,
г. Червень, Беларусь

ВРЕН // Очень своевременное письмо! «Страна Игр» действительно пора развиваться. И вы уже, наверное, заметили, что последние полгода она потихоньку меняется. К сентябрю будут усовершенствованы дизайн и система оценок, появятся новые рубрики, будет запущен новый сайт. Конечно, у нас и сейчас все неплохо. Но останавливаться на достигнутом мы не намерены. Время перемен настало, и нам именно сейчас очень важно получать обратную связь от читателей. Что вам нравится или не нравится, какие рубрики в журнале вы хотели бы получить, – смело пишите нам обо всем, что придет в голову.

P. S.: Кстати, Зонт увидел розовую Nintendo DS, и решил кардинально сменить гардероб. Пугает нас теперь розовой рубашечкой, розовыми джинсами и розовыми же кроссовками. ■

SMS БИТВА

Присылайте свой выбор на телефон:

+7 (495) 514-7321

Услуга бесплатная. Вы оплачиваете только работу своего оператора.

Завершилась сага про Кена Кутараги, диверсанта Змейку и прекрасную эльфийку Линку. Стоит ли начать новую историю о Японии, девочках, играх, Wii и PS3 или ограничиться одиночными комиксами?

Судьба журнала зависит от вас.

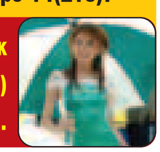
Выскажите свое мнение! В сообщении должны быть слова «SMS-битва» и ваш выбор:

длиннющая история или одиночные стрипы к колонкам



Подведение итогов – в номере 14(215).

Великая битва теток и тачек закончилась победой девушек (ура!) с минимальным отрывом: 17-16.



Для PS2 официально не существует такого кабеля, и консоль официально не поддерживает работу с монитором (в отличие от, например, Dreamcast). В принципе, есть китайские переходники с PS2 на монитор, но качество получается просто ужасное.

Как открыть девушек из Rumble Roses в MGS3?

Никак. Их нет в MGS3. Они есть только в MGS3: Subsistence, европейская версия которой выходит в сентябре.

Почему на PSP практически нет FPS? Из-за управления? Производительности?

В основном из-за управления. Даже на обычных консолях играть в FPS – то еще удовольствие, а на PSP с одной аналоговой «пуговицей» и оно превращается в сплошное унижение.

В FF у главного героя всегда есть подружка: у Ваана – принцесса Эш, у Тидуса – Юна, а у Клауда кто?

А у Клауда – Айрис. Только она мертвая, поэтому Клауд очень страдает и чувствует себя неполноценным.

Есть ли игры по мотивам аниме Rurouni Kenshin?

Есть две игры для PS one: RPG и трехмерный файтинг. Обе довольно дурацкие и никогда не издававшиеся за пределами Японии.

Можно ли подключить Xbox 360 к Xbox Live через Wi-Fi?

Можно. Но в саму Xbox 360 беспроводной адаптер не встроен, его придется купить отдельно. А официальная цена такой штучки, ни много ни мало, сто долларов США.

В одном из прошлых номеров вы писали, что игра The Red Star погибла, а недавно я видел ее в продаже. Как такое может быть?

Игра, действительно, никогда не была выпущена *официально*. Однако ее демо-версия была опубликована на дисках-приложениях к некоторым журналам, и, скорее всего, именно ее пираты продают под видом полной версии.

Возможно ли, что Resident Evil 5 и Metal Gear Solid 4 будут на PlayStation 2?

Абсолютно невозможно. Эти игры – хедлайнеры нового поколения, ради которых люди будут покупать PS3 и Xbox 360. Делать их купированные версии для морально устаревших платформ – бессмысленная затея.

Ребята! Помогите! Умираю! Скажите, пожалуйста, где Наталья Одинцова взяла комикс по мотивам Devil May Cry 3?

Купила в заморской стране Америке, в интернет-магазине Amazon.com. Заметьте также, что фанатский перевод комикса можно найти на сайте бескорыстных сканлейтеров по адресу http://devils-lair.org.

ЗАКАЗ ЖУРНАЛА В РЕДАКЦИИ

КАК ОФОРМИТЬ ЗАКАЗ?

1. **Заполнить купон и квитанцию**
2. **Перечислить стоимость подписки через Сбербанк**
3. **Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном любым из перечисленных способов:**

- по электронной почте: subscribe@glc.ru;
- по факсу: 8.495.780.88.24
- по адресу: 119992, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

ВНИМАНИЕ:

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции.

- купоны, отправленные по факсу или электронной почте, обрабатываются в течение 5 рабочих дней.
- купоны, отправленные почтой на адрес редакции обрабатываются в течение 20 дней.

Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

Подписка производится с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в сентябре, то подписку можете оформить с ноября.

По всем вопросам, связанным с подпиской, звоните по бесплатным телефонам:

8-495-780-88-29 (для москвичей) и **8-800-200-3-999** (для регионов и абонентов МТС, БиЛайн, Мегафон).

Все вопросы по подписке можно присылать на адрес: info@glc.ru

Стоимость заказа:

Страна Игр + DVD:

1740р – за 6 месяцев

3360р – за 12 месяцев

ПОДПИСКА ДЛЯ ЮРИДИЧЕСКИХ ЛИЦ

www.interpochta.ru

Москва: ООО "Интер-Почта", тел.: 500-00-60

Для получения счета на оплату подписки нужно прислать заявку с названием журнала, периодом подписки, банковскими реквизитами, юридическим и почтовым адресом, телефоном и фамилией ответственного лица за подписку.

подписной купон

Прошу оформить подписку на журнал Страна Игр+DVD

на ☐ месяцев

начиная с ____________________ 200_ г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес

☐ Доставлять журнал курьером на адрес офиса (по г. Москве)

Подробнее о курьерской доставке читайте ниже*

(отметьте квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________________

____

дата рожд. ☐☐.☐☐.☐☐ г.
(день, месяц, год)

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ____________________

область/край ____________________

город ____________________

улица ____________________

дом __________ корпус __________

квартира/офис ____________________

телефон (код) ____________________

e-mail ____________________

сумма оплаты ____________________

* Курьерская доставка осуществляется только по Москве на адрес офиса. Для оформления доставки курьером укажите адрес и название фирмы в подписном купоне.

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

ЗАО ММБ

р/с № 40702810700010298407

к/с № 30101810300000000545

БИК 044525545 КПП - 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала « Страна Игр + DVD »	
с ____ (месяц) 200_ г.	

Ф.И.О.

Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

ЗАО ММБ

р/с № 40702810700010298407

к/с № 30101810300000000545

БИК 044525545 КПП - 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала « Страна Игр + DVD »	
с ____ (месяц) 200_ г.	

Ф.И.О.

Подпись плательщика

Кассир

в продаже с 21-го июня

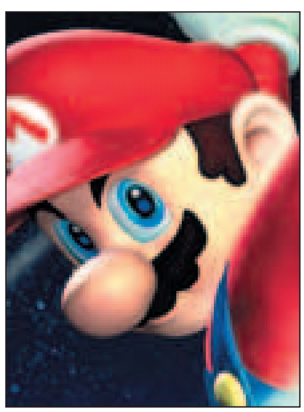
В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

SONIC VS. MARIO





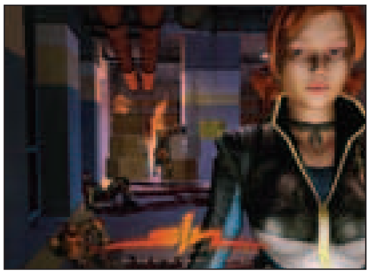
ЧЕМПИОН ПО БЕГУ НА ДЛИННЫЕ ДИСТАНЦИИ



ЧЕМПИОН ПО ПРЫЖКАМ В ВЫСОТУ

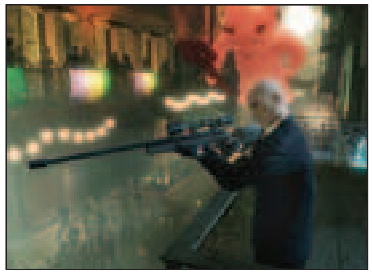
SIN EPISODES

Наш старинный друг Levelord представляет продолжение своего древнего хита.



HITMAN: BLOOD MONEY

Как и в Голливуде, в игровой индустрии есть свои летние блокбастеры.



ARMED ASSAULT

Operation Flashpoint 2 – название другое, но суть и разработчики – те же.



PARADISE

Новая красивейшая adventure от автора обеих Syberia.



Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание следующего номера.



На выставке E3 было представлено сразу несколько игр о Сонике и Марио. Главный козырь Nintendo – платформер Super Mario Galaxy для консоли Nintendo Wii. Уже поступивший в продажу New Super Mario Bros. произвел фурор среди владельцев Nintendo DS. Наконец, был анонсирован еще один платформер – Super Paper Mario для GC. В свою очередь, Sega выкатила Sonic the Hedgehog для PlayStation 3 и Xbox 360, Sonic Wild Fire для Nintendo Wii и еще Sonic Rivals для PSP. И все игры – более чем приличные! О них мы вам и расскажем в следующем номере.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V

Помимо всех прочих обстоятельств, от успеха Nival Interactive зависит, начнут ли воспринимать всерьез отечественные компании на западном рынке.



DEAD RISING

Интервью с разработчиком самой масштабной игры о зомби. Сотни живых мертвецов готовы сожрать несчастного журналиста, запертого в гигантском торговом центре…



LUNAR: DRAGON SONG

Мы наконец-то добрались до приквела к культовым RPG конца девяностых…



FINAL FIGHT STREETWISE

Каким окажется продолжение суперпопулярного beat'em up?



METROID PRIME: HUNTERS

Мы очень долго ждали этот мультиплеерный FPS. Не зря ли?



VIVA PINATA

Новая сумасшедшая игра от Rare – эксклюзив для Xbox 360.




ЛЮБОВЬ, ПРИЗРАК И ДРУГИЕ
НЕВЕРОЯТНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ
В МНОГОСЕРИЙНОМ ФИЛЬМЕ
Александра Дулерайна и Сергея Корягина
3 МЕСЯЦА ПРЕМЬЕР
БУНКЕР
< ИЛИ > УЧЕНЫЕ ПОД ЗЕМЛЕЙ
С 27 МАЯ
ПО ВЫХОДНЫМ
23:00
ТНТ
www.bunkertnt.ru






СТРАНА
ИГР
GOD OF WAR II™


СТРАНА
ИГР
SONY
GUERRILLA
KILLZONE™
LIBERATION

СТРАНА ИГР || 11 | 212 || ИЮНЬ || 2006

E3'2006 || Crysis || Агрессия || Half-Life 2: Episode one || Persona 3 || Rome: Total War - Alexander || Tourist Trophy || Driver: Parallel Lines || Звездные Волки 2 || Dreamfall || Ghost Recon: AW